

playtime!

■ PLAYTEST XBOX

HALO

AZ XBOX
ZÁSZLÓSHAJÓJA

■ PLAYTEST PS2

FINAL FANTASY X

A NÉV MÉG MINDIG
KÖTELEZ

■ PLAYTEST PS2

VIRTUA FIGHTER 4

EGY SÚLYOS POFON
A TEKENNEK

■ PLAYTEST XBOX

MUNCH'S ODDYSEE

EZEK TÉNYLEG TOTÁL HÜLYÉK!

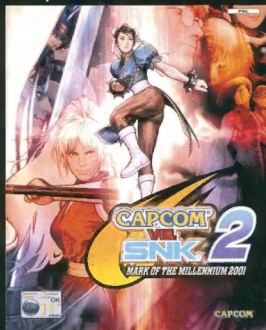
MAXIMO (PS2) • STATE OF EMERGENCY (PS2) • GUNDAM:
ZEONIC FRONT (PS2) • HERDY GERDY (PS2) • STAR WARS:
RACER REVENGE (PS2) • PIRATES: LEGEND OF THE BLACK
KAT (PS2) • LARGO WINCH (PS) • NHL 2K2 (DC)
A2 POSZTER: STATE OF EMERGENCY ÉS SW RACER REVENGE

2002. április Ár: 996 Ft



2002: Ez az év is jól indul!

PlayStation 2



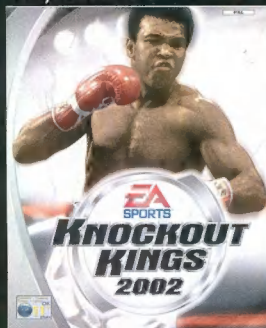
MAXIMO



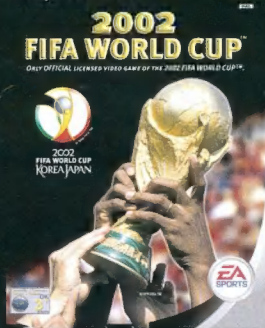
PlayStation 2



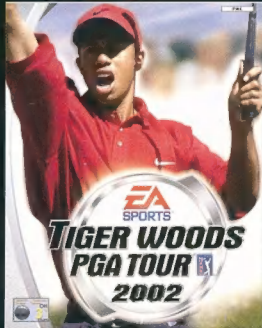
PlayStation 2



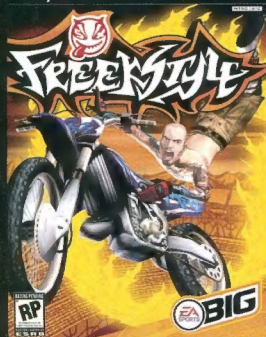
PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



Minőségi játékok az Electronic Arts
kizárólagos magyarországi
forgalmazójától!

Keresse az ECOBIT KFT matricáival
ellátott játékokat a hipermarketek
polcain.

ECOBIT
multimédia®

PlayStation 2



SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME!

PLAYTIME! PLAYTIME! PL

Na, itt vagyunk megint, a szokásosnál is jobban telve, mint a déli busz. Köszönhető ez talán annak, hogy a játékkidőket is sújtó tavaszi fáradságról idén aztán abszolút nem beszélhetünk: PS2-re szinte futószalagon érkeznek a jobbnál jobb játékok (habár Vári Zoli kisebbségben maradt azzal a véleményével, hogy a Virtua Fighter 4 jobb, mint a Tekken Tag Tournament). Megkezdjük bizonyos Final Fantasy c. program tizedik felvonásának boncolgatását is, azzal a hátsó gondolattal, hogy így a májusi európai megjelenésére talán végünk is vele. (Bár ez még nem biztos...) Március idusa nemcsak nekünk lesz ünnep, hanem valószínűleg egész Európának, ugyanis akkor már az öreg kontinensen is kapható lesz az Xbox PAL-verziója 20 játékkal, amelyet alig egy hónapon belül újabb 20 követ a boltok polcain. Ugyan a hazánkban gyártott gép hivatalos forgalmazója a mai napig nem tudta megmondani, hogy mikor és mennyiért kerül magyar boltokba a gép, már Jónéhány hír terjed, hogy néhány multicég saját szakállára igen kedvező áron fogja kínálni. (Boxert, baseballutit, shotgunt azért vigyetek, mert mostanában érdekes vásárlói szokások uralkodnak az elektronikai áruházak környékén...) Így tehát epp ideje nekünk is elkezdni az Xbox-játékok tesztelését, amelyek közül első nekifutásra kiválasztottuk a legjobbat és a leghülyebbet, jövő hónaptól viszont már igyekszünk jóval nagyobb teret szentelni nekik.

A lap alját megszállták a reklámok, szóval most korábban jön a refrén:

„Köszí, hogy megvettél bennünket most is.”

Playtime!-team

KONZOLUT

1064. Budapest, Rózsa u. 80 /a Nyugatiúthál/
Tel: /06-1/ 269-10-32

Nyitva tartás: Hétfő – Péntek: 10-18 Szombat: 10-13

Üzletünkben megtekinthető és kipróbálható a Microsoft X-BOX!

Játékok, Kiegészítők

Használt gép adás-vétel, Beszámitás
Szervíz

Postai küldés 2 munkanapon belül



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva



PlayStation 2 **79.990,-**
PS2 8 meg. memo **8.990,-**
PS2 Dual joy Nyko **3.990,-**
PS2 Dual Shock ered. **7.990,-**

Dreamcast **29.990,-**

PS2 játékok hihetetlen alacsony áron!



Xbox hardware és software!



Kiegészítők nagy választékban!



A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója



Playstation és más videojáték gépek adás-vétele-cseréje

- kiegészítők
- játékok
- szervíz
- GSM adás-vétel

Figura



1065 Budapest, Oktogon tér 3.
Tel: 06-20-9291-248, 343-5895
Nyitva: h-p 11.00 - 18.00 sz 11.00 - 14.00
1144 Budapest, Önd vezér útja 41.
Nyitva: h-p 11.00 - 18.00 sz 11.00 - 16.00

Gamestation



34 MUNCH'S ODDYSEE



■ Maximo



■ Herdy Gerdy



■ State of Emergency



■ Pirates: Legend of Black Kat



PLAYTIME'S

PREPLAY



■ Blood Omen 2



■ Deus Ex: The Conspiracy



■ Dominion

■ PLAYNEWS

Hírek	..6
Squaresoft-hírek	..14
Toplisták	..15
Aktuális megjelenések	..16
Sony online	..17

■ PREPLAY

Blood Omen 2 (PS2/Xbox))	..20
Deus Ex – The Conspiracy (PS2)	..22
Dominion (Xbox)	..24

■ PLAYTEST

Final Fantasy X (PS2)	..28
Oddworld: Munch's Oddysee (Xbox)	..34
Virtua Fighter 4 (PS2)	..40
Halo (Xbox)	..46
Maximo – Ghosts To Glory (PS2)	..52
Gundam: Zeonic Front (PS2)	..56
Star Wars Racer Revenge (PS2)	..58
Herdy Gerdy (PS2)	..60
Pirates – Legend Of Black Kat (PS2)	..62
Forever Kingdom (PS2)	..64
State Of Emergency (PS2)	..66
Final Fantasy VI (PS)	..68
Largo Winch Commando SAR (PS)	..70
Pro Evolution Soccer (PS)	..72
Alfred Chicken (PS)	..73
NHL 2K2 (DC)	..74

■ PLAYTIPP

Final Fantasy X (PS2)	..76
Halo (Xbox)	..86
Maximo (PS2)	..90
Utánunk a cheatőzőn	..94
GBA-sarok	..100
Postai merénylet	..104



28 FINAL FANTASY X



40 VIRTUA FIGHTER 4



46 HALO

PLAYTIPP 76 FINAL FANTASY X

Megkezdjük gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátszásunkat. Sok mindenre ugyan ebben a számban nem kerül sor, de azért egy-két táblázat csak befér a mostani körbe. Folyt. köv.



CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

KORIKATÚRA

KIADÓ **ACCLAIM** FEJLESZTŐ **Z-AXIS** MEGJENÉS PS2, GC, XBOX 2002. NYÁR NTSC



Korábban beszámoltunk már egy görkoris játékról (SK8: Playtime! 2001/11), ám úgy néz ki, hogy mégsem az lesz az első. A Z-Axis ugyanis már vadul készíti – a Dave Mirra's Freestyle BMX 2 engine-jét felhasználva – a Chris Edwards nevével fémjelzett játékot. Összesen kilenc pálya kap helyet a játékban, köztük olyan egzotikumok, mint egy vidámpark vagy egy öslény-múzeum. Minden szinten legalább harminc feladatunk lesz, a legutolsón ez a szám már eléri a hatvanat!!! Egyszer pontszámra kell mennünk, lesz olyan, amikor minél nagyobbat kell ugrani vagy a pályán sétálgató emberek biznak meg bennünk valamilyen fantáziás tennivalóval (pl.: Flatalembert, ugyanmá' grindoljon végig három buszt a kadevémert!). Csakúgy, mint a Tony Hawk 3-ban, itt is lehetőségekünk nyílik rá, hogy átrendezzük a pályát – szobrokat dönthetünk le, autókat lapithatunk ki, ajtókat törhetünk be – mindezzel új lehetőségeket teremthetünk magunknak a trükközésre. Többjátékos-módról, játékos-kreatívitásról egyelőre nincs szó, viszont a pályaszervezési lehetőség szerepelni fog. A képek a PS2-változatból valók.



NIGHTMARE CREATURES 3 ANGEL OF DARKNESS

A HOLLÓ SZÍNHÁZ BEMUTATJA...

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **KALISTO** MEGJENÉS PS2, GC, XBOX 2003. ELSŐ NTSC

Mivel a Nightmare Creatures-sorozat hatalmas sikernek bizonyult (több mint kétmillió példányban kelt el), nem volt kétséges, hogy a Kalisto folytatja-e a mesét. Az új részhez új szereplő is dukál, egy egyelőre névtelen, „lalai” idomokkal rendelkező hölgy szeméjében. Kap egy társat is, ő a frappáns „Holló” névre hallgató holló, aki alkalmasint ellentételeink szemének szurkálásával könnyíti sorsunkon. A játék a XIX. századi Prágában játszódik, ahol az az Adam Crowley bukkant fel, akit már kétszer próbáltunk meg hidegre tenni – mint látható, sikertelenül. A játékban igen fontos szerepe lesz az idő mulásának, éjjel ugyanis nemcsak a szörnyek kapnak erőre, de mi is: ilyenkor hősnőnk egyébe válik Hollóval, és kettejükből egy gyilkosra kitűnően alkalmas lény alakul ki. Ez egyébként hatással lesz a játékmenetre is: nappal alig lesz harcban részünk, a kutatás, nyomozás lesz a legfőbb feladat, viszont éjjel már a fegyvereké, karmoké, fogaké lesz a főszerep.



TOXIC GRIND

AZ ÉLET A LEGJOBB MÉREG

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ BLUE SHIFT

MEGJELÉNÉS XBOX 2002. ŐSZ (NTSC), GC 2002. VÉGE NTSC

A Toxic Grind, amelyet a THQ stílusértékelőként szeretne beállítani, leginkább a Dark Summitra hasonlít, csak itt deszka helyett BMX-szel kell ugrándozni. Az osztóba szerinti 2007-ben járunk, amikor a bickizést bűncselekménynek minősül, és ezeket a „bűnöket” látványos show-műsorok keretében végzik ki. Amikor elfogytak a jövőbeli BMX-esek, a gonosz Dixon von Blass visszanyúl az időben, és 2002-ből ránt át egy profi bicajost, bizonyos Jason Hayest – azaz minket. Halálos méreget belöve kell 14 helyen (és időben) a nép szórakoztatására trükközni, ugrálnunk – csak akkor élhetjük túl a napot, ha jól teljesítünk. Minden pályán (pl. a római Colosseum, a sherwoodi erdő, a modern New York) bizonyos helyeket kell elérnünk, trükköket végrehajtunk, miközben kerülgetjük a ránk küldött rosszfiúkat és átugráljuk a csapdákat. Lesz többjátékos mód is, ketten mérhetjük össze az erőnket a Tony Hawkól már ismerős módokon (HORSE, Score Attack). Képeink az Xbox-verzióból valók.



DIE HARD VENDETTA

ÚJ BRUCE-TOLÁS

KIADÓ VIVENDI UNIVERSAL

FEJLESZTŐ BITS STUDIOS

MEGJELÉNÉS GC 2002. VÉGE PAL



A korábban DH: Nakatomi Plaza címen GC-re fejlesztett program új címet kapott – feltéhetően azért, hogy így különböztessék meg a PC-s változattól. A játékban John McClane-t kell irányítanunk, és ugyan a játékok évekkel a harmadik film után játszódnak, ismerős helyszíneken kell tevékenykednünk (például a már említett Nakatomi Plaza is feltűnik majd). A Vendettában körülbelül fele-fele alapon fognak szerepelni a lopakodásra, illetve a „rambózásra” épülő küldetések, de mindig fontos elem lesz a tűzök kiszabadtítása, és azért is megveregedik a vállunkat, ha nem kiáltjuk, csupán harcceptélenné tesszük a terroristákat (habár az előbbi magában hordozza az utóbbit...). A képek még egy korai változattól származnak, ezért hiányoznak az árnyékok és a dinamikus fények róluk – nem kell félni, ezek benne lesznek a végleges változatban.

SCOOBY-DOO!
NIGHTS OF 100 FRIGHTS

KUTYAFUTTÁBAN A KÍSÉRTETKASTÉLYBAN

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ HEAVY IRON MEGJELÉNÉS PS2, GC 2002. ŐSZ NTSC

A Cartoon Network kutyaszárja nemskóra megjelenik a mozikban is (élő emberek, CG – computer által generált – kutya), és ahogy az manapság szokásos, ezzel együtt a konzolváltozatok is megjelennek. A platformjátékban 12 szintet kell bejárnunk, melyek 3D-ben lesznek megalkotva, ám túl sok mozgási szabadságunk nem lesz, a helyszíneken átvezető utunk lineáris lesz. Összesen húszféle ellenféllel kerülhetünk szembe a kísértetkastélyban, feladatunk a banda kiszabadtítása Scoobyval (csak őt irányíthatjuk a játék során) – a szörnyek és főellenfelek mindegyike valamelyik epizódból származik. A játék során többféle bónuszt szedhetünk fel, amelyek sebezhetetlenné, láthatatlanná vagy éppen erősebbé tesznek minket. A szereplők hangjai természetesen az eredetiek lesznek, csakúgy, mint Scooby arckifejezései – a fejlesztők erre ugyanis igen nagy figyelmet fordítottak. A két változat között nem lesz nagy eltérés, mindössze a textúrákat cseréljük nagyobb felbontásúra a GC-változatban (igaz, ennek következtében pár héttel később jelenik meg, mint PS2-es társa).

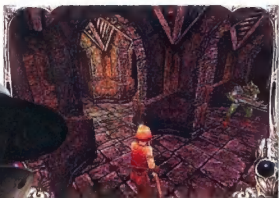


DARKENED SKYE

DE CUKI...

KIADÓ **SIMON&SCHUSTER**
INTERACTIVE
 MEGJELENÉS
PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE PAL

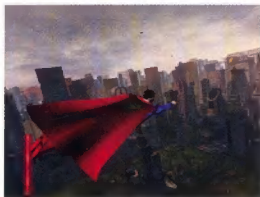
Noha a képek alapján úgy tűnhet, a Darkened Skye egy Drakan-hasonmás, mégsem egy komoly fantasy játék akar lenni: a program egy Skittles nevű cukorkák népszerűsítő reklámfilm-sorozat alapján készült. Ez ugyan nagyon rossz hangzik, viszont a fejlesztők ezt a témát alaposan felfuták, és egy komplett sztorit kreáltak hozzá: A világot a gonosz Necroth uralja, megállítására az egyetlen mód az, ha egy hős összegyűjti a mágia öt elvesztett prizmját. Természetesen a hős(nő)t, Skye-t mi alakítjuk, őt világon át vezető utunkon összesen 30 pályán kell helytállnunk. Mindössze varázsbottunk és varázskönyvünk segítségével rajtuk, no meg a Skittle-cukorkák, amelyek gyógyserként funkcionálnak, és a leölt szörnyek tetemén találhatunk belőlük nagyobb adagokat. Természetesen semmi véresen komolyra nem kell számítaniuk, a harcok amolyan Bud Spencer-stílusúak lesznek, a logikai feladatok megoldásaira is könnyedén rá lehet jönni. Humor is lesz bőven, hősünk ugyanis egészséges cinizmussal szemléli a világot, és ezt kommunikálja is. Képként a PS2-változatból valók.



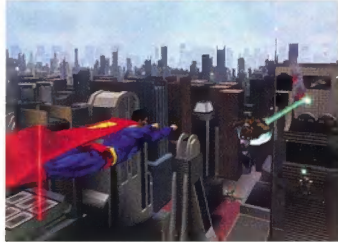
SUPERMAN THE MAN OF STEEL

METRO POLICE

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **CIRCUS FREAK**
 MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**



A borzalmas N64-változat után (sokak szerint minden idők legcukább játéka) két játék is készül Superman főszereplésével (PS2-re Shadow of Apokolips alcimrel jelenik meg a másik, arról azonban egyelőre nincsenek képeink). A játék javarészt a jó öreg Metropolisban játszódik, de párszor átláthatgatunk más világokba is. Legfőbb ellenségünk meglepő módon nem Lex Luthor lesz – jöhet ő is megjelenik –, hanem Braniac 13, aki robotjaival támad városunkra. A légtérben repkedve (a fejlesztők teljes mozgás-szabadságot ígérnek), és leverve a gonosz gépezeteket (rengeteg kombó lesz, de a különleges képességeket – hőlátás, léglehelet, szuper erő – is használhatjuk), arra kell figyelnünk, hogy minél több felhőarcotól mentünk meg a pusztulástól, és az sem árt, ha a lakosokat nem hagyjuk elhalálozni. A légi harcot amolyan ZOE-stílusban kell elképzelnünk, gyorsnak, lendületesnek ígérk a fejlesztők. Remélhetőleg a grafika finomítanak még, mert Supermant leszámítva a játék per pillanat elég gyengén néz ki.

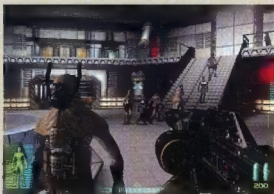


MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

AZ ÁRULÓ NYOMÁBAN

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** ÉS **CRAVE** FEJLESZTŐ **WARTHOG**
 MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**

A korábban szimplán csak Bounty Hunter néven futó játék igencsak furcsa jószág lesz: egy rész kalandjáték, egy csipetnyi FPS, egy darabka űrszimulátor. Egy egykori kommandósnak alakítottuk (ő Mace Griffin), akinek csapatát egy áruló csapdába csalta – a feladatunk, hogy megtaláljuk ezt a titokzatos személyt. A játék a távoli jövőben játszódik, ahol az emberek mellett két másik faj csatázik az új bolygóért és a bányáért. Nekünk kell eldönteni, kinek hiszünk a nyomozás során, ki mellé állunk a háborúban, milyen küldetéseket fogadunk el (itt a kalandelem). A feladatok elvégzéséért információt kaphatunk a keresett személyről, az is elképzelhető, hogy valami új fegyvert szerzünk, de akár egy csapda is lehet az egész. Űrhajókba pattanva kell megközelítenünk a helyszínt (itt jön be az űrharc – a kalózok ugyanis szívesen kilyukasztanak iháknak), ahol aztán előkelülnek a kézfegyverek. Bármikor elcsorhatunk egy űrhajót, és bármelyik bolygót meglátogathatjuk – és a legszebb az egészben az, hogy mindez nem megy a töltőutazási idő rovására.



WHACKED!

GYAKODALOM
KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ PRESTO STUDIOS
MEGJELÉNÉS
XBOX 2002. ŐSZ NTSC



Valószínűleg a Super Smash Brothers Melee elsőpró sikerén felbuzdulva kezdtek a Microsoftnál (illetve a Prestónál) egy hasonló játék fejlesztésébe. A Whacked!-ben összesen nyolc idióta figurát vezethetünk bonyóba (hogy miért, arra nincs válasz), közülük egy örült pingvint, egy narancsszínű úrlakót és egy kancsal lánykát. A pályák meglehetősen nagyok, ennek tevékenben elég meglepőek is (karácsonyfa, ürölmás, konyha). Több mint 12 helyszín lesz – szerepelnek közöttük természetesen titkosak is. A játékban 45 felvehető eszközt vehetünk be, amelyek szintén elég furának számíthatnak: vasvillával kergetőzhetünk, szögbelövővel terrorizálhatunk, de akár egy agyból is kioldhatjuk az ellent. Sok játékmód lesz, melyek közül a Chicken-mód hangzik a legérdekesebbnek, itt hüsevő csirkék hordái ellen kell harcba szállnunk. Ezenfelül lesz olyan is, ahol versenyzünk kell, lesz King of the Hill (ahol a pálya bizonyos pontjait kell elfoglalnunk), és természetesen egyszerű verekedés is.



■ APRÓSÁGOK

■ Készülőben van a Driver 3, a jelenleg nyári megjelenési dátummal rendelkező Stuntman DVD-n előreláthatólag már egy videót is megnézhetünk. Platform(ok)ról egyelőre nem tudunk, de azért a fenti infóból a PS2-t biztosra vehetjük.

■ Az új Mortal Kombat (Deadly Alliances) GameCube-ra, PS2-re és Xboxra (no meg GBA-ra... ja!) jelenik meg. Úgy néz ki, hogy sokkal kevesebb karakter lesz a játékban, mint az eddigi részekben, nyolc visszatérőt jelentettek be: Scorpion, Sub Zero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi tehát elérhetők lesznek (mi azért ehhez hozzátennénk Noob Saibotot is). Bővebbet szeptemberben.

GEOFF CRAMOND'S GRAND PRIX 4

ASZFALTBETYÁROK
KIADÓ INFOGRAAMES FEJLESZTŐ INFOGRAAMES
CHIPPENHAM ÉS SIMERY
MEGJELÉNÉS XBOX 2002. JÚNIUS (PAL)



Ahogy az elvárható, a kocsik élhetően törnek, de spontán meghibásodásokat is átéltethetünk (de jól). Természetesen többen is nekivághatunk a bajnokságnak, osztott képernyőn, vagy összekötött gépeken – online játékról egyelőre nincs tudomásunk.

Az F1GP-sorozat PC-n mindig is az egyik legrealisztikusabb szimulátor volt, és a negyedik epizód cseppet sem lesz másmilyen (eből következően nem lesz arcade mód). A játékban mindenhol a valósághűségre törekcsenek a készítőik, legyen szó akár a játék fizikai motorjáról, a hangokról vagy éppen a pályákról. Sajnálatos módon a tavalyi évadon fog alapulni a program (tehát nem irányíthatjuk a Toyota-csapatot), de természetesen 2001 minden sofőrje, autója, eseménye (év közbeni csapatváltások, időjárási körülmények) benne lesz a játékban. Vezetés közben kommunikálhatunk a bokszaiban, mondhatjuk el, hogy milyen kéréssel vágnak neki a futamoknak, és ahogy az a való életben is meggesik, egy-egy ilyen választás a győzelmet jelentheti – vagy éppen a kicsúszást.

DRAGON BALL Z JÁTÉKOK

DRAGON ADD A Z-LETED!

KIADÓ/FEJLESZTŐ INFOGRAAMES
MEGJELÉNÉS PS2 2002. ŐSZ, GC 2003. TAVASZ, XBOX 2003. NYÁR NTSC

Valószínűleg sokan örülnek, hogy a – nálunk betiltott – DBZ-rájzfilm nemsokára (legalábbis PS2-n) konzolon is élvezhető lesz. A GBA-verziók mellett (lásd Playboy-rovat) mindhárom platform kap egy programot. PS2-re egy verekedős játék készül, erős RPG-elemekkel – összesen harminc karakterrel találkozhatunk a sorozatból, ha jól szereplünk, statisztikáink növekednek, különleges képességeket, támadásokat kapunk. Ebben a verzióban lesz néhány internetes opció is, ám a hangsúly az egyjátékos-módon lesz, ahol is végig kell járunk a világot, ellenfelek után kutatva. A GC-verzió is erre fog hasonlítani, szintén a bonyolult lesz a hangsúly, az internet azonban nem jut szerephez, viszont a GBA-játékkal összekötve azokban új dolgokat (karakterek, pályák) hozhatunk elő. Az Xbox-verzió a fentiekkel ellentétben kizárólag online lesz játszható, a kiadó remélni szeret, akár százezeren is kalandozhatnak együtt – egyelőre ennyit sikerült kiderítenünk a játékról. Képünk a PS2-verzióból származik.



SCOOTY RACES

VESPA SZÜZEK

KIADÓ ? FEJLESZTŐ TRECISION
MEGJELENÉS PS2 2002. NYÁR PÁL

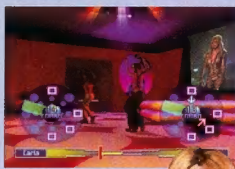
Mivel az olaszoknál igen népszerű járgány a kismotor, várható volt, hogy az első robogó-szimulátor onnan érkezik. A Scooty Races kinézte elég furcsán fest, teljesen egyedi stílusa van – természetesen a jó öreg cel shading-technológia hathatós közreműködésével. Egyjátékos módban nyolc karaktert tartalmazó hűs robogó vár ránk, ezek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek (a szokásos végső sebesség-gyorsulás-kezelhetőség trióra kell számítani). Öt város lesz a játékban, mindegyikben több pályával – alkalmunk lesz repeszteli például Japánban, Görögországban vagy az őserdőben. Az egyjátékos módban lesznek síma versenyek, ahol különféle bónuszokkal segíthetünk magunkon (rakéták, gépfegyverek, turbo), de lesznek Tony Hawk-szerű pályák is, ahol trükközniük kell. Többjátékos módban legalább öt különféle lehetőségünk lesz: team race, deathmatch, CTF. A játéknak még nincs kiadója, de a fejlesztők szerint már több nagy cég is érdeklődött.



BRITNEY'S DANCE BEAT

BRITNESS CENTER

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ METRO GRAPHICS
MEGJELENÉS 2002. ÁPRILIS NTSC



Mindannyiunk kedvence (kím...) végre tiszteletet teszi PS2-n! Spears kisasszony természetesen egy táncos-zenei játék keretei között költözik a CD-re, a meglepetés mindössze annyi, hogy minősége várhatóan egész jó lesz. A játékban hat karakter közül választva kell felküzdenünk magunkat az énekes állandó táncosává (ha elég jól szerepelünk, akár magát Britneyt is irányíthatjuk). A hölgy minden kipesített slágerére táncálhatunk, a kezelés – ahogy azt a stílusban megszokhattuk – eleinte csak a négy gomb ritmikus nyomkodásával, később pedig különböző dupla, sőt tripla kombókkal (irányok+gombok) lesz megoldva. Ha egy karakterrel végigviszuk a játékot, exkluzív koncertfelvételeket, illetve eddig közre nem adott interjúkat nézhetünk meg. Lesz kétjátékos mód is, itt húsz sikeres „nyomás” után megtámadhatjuk a másikat, aminek következtében ellenfelünk kizökken a ritmusból. A játék csökkentett áron jelenik meg, az énekes tavaszi turnéjával egy időben.

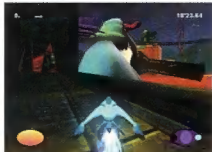


MEGARACE 3

A WIPEOUT NYOMÁBAN

KIADÓ ACCLAIM FEJLESZTŐ CRYO MEGJELENÉS PS2 2002. ÁPRILIS PÁL

Az első két Megarace csak PC-n tűnt fel, és előre rendelt környezetben zajló autóversenyek voltak, ahol vezetési képességeink mellett harci érzékünkre is szükség volt, ugyanis fegyvereket is lehetett használni. A PS2-re megjelenő harmadik rész már le sem tagadhatná, hogy az ihletet a WipeOut-sorozatától kapta: eltűntek az autók, ehelyett futurisztikus lebegő alkalmaságokon kell nyomlunk, immár valódi 3D-s pályákon. Egyébként utóbbiakból 33 lesz, amelyek nyolc világon terpeszkednek: akad például lávas, jeges,



de városi vidék is. Jármból 12 különféle próbálhatunk ki, melyek verseny közben át is alakulhatnak – három használati módjuk lesz, attól függően, hogy támadni, védekezni vagy száguldanunk akarunk. A sikeres versenyekről nyert pénzen három ponton fejleszthetjük gépünket, táplálhatjuk a motort, a páncélatot és az alapfegyvert. A Megarace-ek egyik fő ismérve, az elképesztően idegesítő hangú és pofátlan kommentátor, Lance Boyle is visszatér, amit (szerintünk) azért jobb lett volna elkerülni...

■ APRÓSÁGOK

■ A NW legújabb letöltést indított a GameCube ellen, így a képek megmutatják, hogy a Nintendo Game Boy Advance-ra is meg lehet majd játszani a New World Order-t.

■ A nyárban az amerikai médiakörök körül MIB: Alien Force és MIB: Alien Force: The Movie című filmek készülnek, amelyek a MIB: Alien Force című sorozatból származnak.

■ Az Eurogamer az Xbox-ra egy új, ingyenes 14-16 megajobbnál nagyobb méretű játékot is megmutatott, amelynek címe MIB: Alien Force: The Movie.

■ A Sony az év legújabb sikerese programja a World Rally Championship 2002-es kiadása az internetes játékokkal, amelynek grafikája a legújabb PlayStation 2-es játékokéhoz hasonló, és a hirtelen megjelent a PlayStation 2-re.

■ Harry Potter filmjeinek folytatásai a Warner Bros. Pictures által készített filmek, amelyek a Harry Potter és a Titkok Kamrája című film alapján készültek. A film a Harry Potter és a Titkok Kamrája című könyv alapján készült, és a Warner Bros. Pictures által készített filmek, amelyek a Harry Potter és a Titkok Kamrája című könyv alapján készültek.

NEW WORLD ORDER

RAMBOKÉPZŐ

KIADÓ PROJECT THREE FEJLESZTŐ TERMITE
MEGLÉNYES PS2, XBOX 2002. VÉGE NTSC

A New World Order eredetileg kizárólag PC-re készült, ám nemrégiben bejelentették a két konzolos változatot is (a képek még a PC-verzióból származnak). A játékban a terroristák és a kommandósok közötti harcra csöppentünk, és bármelyik oldalt választhatjuk. Akinek most a Counter Strike (egy ugyanilyen koncepciójú, elsősorban siker PC-s játék) ugrott be, az jó irányban tapogatozik, a NWO ugyanis rendkívül módon hasonló lesz hozzá. Valódi fegyverek tucatjai kaptak helyet a programban, és előreláthatólag járműveket is használhatunk. Egyjátékos módban kikapcsolhatjuk a fegyvereket, megismerhetjük a pályákat, sőt még egy szortit is írhat hozzá, a hangszívet viszont a többjátékos módban lesz, ott is elsősorban a csapatjátékokon (persze azért lesz kooperatív- és deathmatch-mód is). Előreláthatólag mindkét konzolon elérhetőnek nyílik a neten keresztül megmérkőzni (ez még nem hivatalos információ), de linkkábellel és osztott képernyőn keresztül is csatláthatunk.

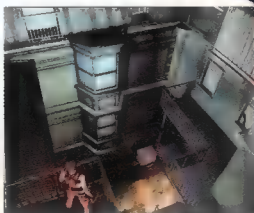


TOMB RAIDER

LASSAN MEGINT LEHET TOMB-OLNI

KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CORE DESIGN MEGLÉNYES PS2 2002. KARÁCSONY RA

Lara Croft kisasszony már igen régen tett látogatást nálunk (Playtime! 2001/1), egy év igazolatlanság után azonban érkezik a következő epizód! A játék ott kezdődik, ahol a Last Revelation véget ért: Lara kikészülődik a rámoított piramis alól (valahogy sosem volt kétsége, hogy életben maradt...). Az új kaland ott különösen értékes festmény körül bonyolódik, amelyek Párizsból tűnnek el (ez lesz az első helyszín, középpontban a Louvre-ra). Később eljutunk Prágába is, azonban itt – kapaskodjatok meg! – nem Larát, hanem egy Kurtis Trent nevű férfit kell irányítanunk. A játék további történetét egyelőre homály fed, mindenesetre a sztorit egy filmforgatókönyv-író hozta össze, és a Core szerint olyan hosszú lesz, hogy a következő öt TR-játék is ezen fog alapulni. Az egyelőre csak Tomb Raider Next Generation kódneven futó játéknak ugyanis már készült a folytatása is, úgy néz ki, hogy tudják tartani az évenkénti megjelenést. Pletykák szerint Xboxra is kijön a játék, de csak 2003-ban.



THE LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

EGY JÁTÉK MIND FÖLÖTT?

KIADÓ/FEJLESZTŐ **ELECTRONIC ARTS** MEGJELÉNÉS **PS2 2002. KARÁCSONY PÁL**

Igen, tudjuk, múlt hónapban is volt egy Gyűrűk Ura-hírünk, de az ilyesféle dömpingnek mi mindig örülünk. Az EA verziója elvileg a filmen alapul (ez tízmillióba kóstált a cégnek), maga a játék viszont kissé eltér attól, amit vártunk: ez a Fellowship of the Ring ugyanis egy akciójáték lesz. Aragorn, Gimli vagy Legolas irányítva kell halomra ölnünk az orkokat és a filmben szereplő egyéb szörnyeket (például a barlangi trollt, ami képünkön is látható). Jól olvastad, sem Frodo, sem Gandalf nem lesz játszható, ami számunkra elég meglepő. A grafika tekintetében viszont ott van a csúcson a program, a képek magukért beszélnek. Arról pontos információ nincs, hogy milyen platformokon jelenik meg a játék, ezek a képek mindenesetre a PS2-es fejlesztőgépekről származnak (a magunk részéről megvásárolnánk egy GC-s és egy Xboxos verziót is).

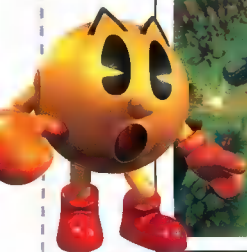


PACMAN WORLD 2

KABBE!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NAMCO**
MEJELÉNÉS **PS2, GC 2002. TAVASZ PÁL**

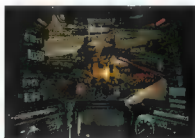
Az első PacMan World még 1999-ben jelent meg PSX-re, a folytatás pedig március-április környékén érkezik meg hozzánk. A játék leginkább a Crochoz hasonlít, egy 3D-s platformjátékról van szó, amit különféle minijátékok tarkítanak. A célunk a lesz, hogy Pac-fődtől öt világot kell bejárni (plusz a szellemek országát) – mindegyiken négy pályával. Lesz 15 labirintus is, amelyeket az eredeti PacMan szisztéma szerint kell végigjárni, minden bogyeszt begyűjtve. Ezenfelül lesznek begyűjthető tárgyak (pl. amitől figuránk összemegeg, avagy amitől acélPac-ké válik), gör. és jégkorcsolyás pályavész, végül a tenger alá is lemerészkedhetünk egy kis tenger-alattjáróban (itt a szellemek bűváruha lesz...). Az utóbbi rész amolyan Panzer Dragoon-szerűen (fiatalabbaknak: úgy, mint a Rez, csak lesz grafika is) lesz megoldva. A pályákon elérhető érmeikkel Pac-faluban játszhatunk a játékeremben, két gép közül választ-hatunk: a PacMan és a Ms. PacMan lesz elérhető.



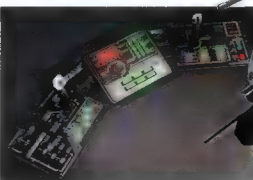
TEKKI

MEGINT RÁNKJÖN A MECHETNÉK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEJELÉNÉS **XBOX 2002. VÉGE NTSC**



A korábban BrainBox néven ismert játékot a Capcom az Xbox japán megjelenésének – 2002.02.22. – napján, átnevezve mutatta be a nagyközönségnek. Az immár Tekki (jelentése Iron Knight, magyarul vaslovag – várhatóan ezen a címen fog megjelenni a program angolul) néven futó játék a cég szándéka szerint a legrealisztikusabb mechsimulátor lesz, egy fordulatot szoríval megfűszerezve. Már amennyiben valóságosnak fogadjuk el a mechet, amelyek egyébként a játékban VI, azaz Vertical Tank névre hallgatnak, és hihetetlenül részletes sebződési rendszerrel rendelkeznek. Eddig hat kipróbálható járművet mutattak be, melyeket több mint 50 fegyverrel szerelhetünk fel: plazmaágú, energiafegyverek, EMP-rakéták várnak bevetésre. Külön említést érdemel a direkt a Tekkihez (és majdani folytatásaihoz) kifejlesztett kontrollerek, melyen 42 (!) gomb kapott helyet, valamint két irányítókarral és három pedállal lesz felszerelve. Persze a nélkül is lehet boldogulni, mi azonban minden-képpen szerzünk egy ilyet!



MEGLENÉS PSX, PS2, GC, XBOX 2002, MÁJUS 1991

MEJIBÉNÉS



szükségünk lesz, ha felborulunk ■ jet-skivel, futkároznunk pedig az esetben is kell, ha sikerül halálra amortizálni a kocsinkat – persze ha mázlink van, találunk egy helikoptert, és megnyerjük a pályát. A játékban nyolc karaktert irányíthatunk, melyek mindegyike rendelkezik valamilyen speciális előnnyel.

A screenshot from the video game Super Mario Bros. Mario is standing on a large, green palm tree in a desert-like environment. In the background, there are rolling green hills and a blue sky. The game's HUD is visible: a coin counter showing '002' in the top left, a 'Life' gauge with a red heart icon in the top right, and a 'Water' gauge with a blue water icon in the bottom right.

SQUARESOFT® HÍREK

■ SQUARE-MIX

Ahogy az előző számunkban megírtuk, ebben a hónapban igen masszív Final Fantasy X-nyaggal jelentkeznénk. Remélhetőleg a táblázatok hasznosak lesznek, sajnos a végigjatszást következő hónapra kellett halasztanunk. Mivel a játék elég terjedelmes, ezen felül lesz még találsz pár (tucat?) oldalt a játékról, írunk például a Blitzballról, leközöljük az egész Sphere-rács térképét, és remélhetőleg sikerül minden titokra fényt derítenünk.

Azonban nem minden a SquareSoft legsikeresebb sorozata körül forog, kiderült például, hogy mi lesz a Chrono-széria következő részének a címe: Chrono Break. Ezenkívül még semmit sem lehet tudni a játékról, azt sem, hogy milyen konzolra jelenik meg (bár valószínűleg nem tévedünk nagyot, ha megkockáztatjuk, hogy PS2-re).

A Square egyik főműtája egy interjúban elhírt néhány információt a cég fejlesztéseiről. Megtudtuk például, hogy a korábban bejelentett FFVII-FFVIII-FFIX-átdolgozásokon (lásd Playtime! 2001/03) leállították a munkálatokat, jelenleg ennél vannak fontosabb projektjei a Square-nek (állítólag néhány hónap múlva újra hozzáluknak, de azért ez igen kevésbé biztos). A SaGa Frontier-sorozat következő részét már tervezgetik, viszont a különféle pletykákkal ellentétben NEM készül sem a Front Mission 4, sem a Parasite Eve 3.

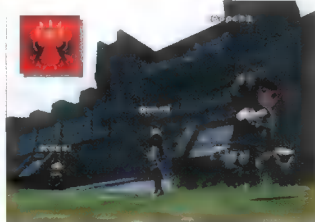
FINAL FANTASY XI

Miután tisztába jöttünk a karakteralkotás és a harc szabályaival (lásd előző két számunkat), most végre koncentrálnunk arra, hogy mi is lesz a célja a játékosoknak. Mit azt már egy korábbi hírkünkben említettük, a FFXI egy Vana Dir névvel kontinensen játszódik, melyen három hatalmas birodalom terül el: a Bastok Köztársaság, a Windurst Szövetség és San Doria Királyság. Bastokban a technológia van a középpontban, hatalmas kiterjedésű bányák és óriási városok jellemzők erre a területre – természetesen itt a kereskedőcéhek is főhatalom. Windurstban a magia uralkodik, a föderációt is egy mágustanács irányítja. Végül San Doriában a vallási vezetők kezében van a hatalom, itt lovagi rendek vigyáznak a rendre.

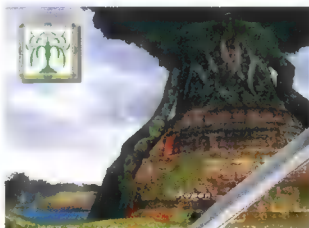
Bármilyen karakterrel indulhatunk bármelyik területről, bár Bastok a Humék hazája, Windurstban a Tartare-k vannak többségben és San Doria az Elverenek otthona. Minden játékos kiválaszthatja, hogy karaktere melyik államból származzék, és ezután ezt az országot kell szolgálnunk (árulása előreláthatólag nem lesz lehetőség). Ez annyit jelent, hogy a különböző előkelőségek biznak meg minket küldetésekkel, és amennyiben ezeket végrehajljuk, fejlebbé lehetünk a ranglétrán (például felvesznek minket egy lovagrendbe, vagy egy varázslócéhbe, és ahogy egyre több szolgálatot teszünk az országnak, úgy lesz egyre nagyobb befolyásunk a dolgok menetére). Azzal is szolgálatot teszünk hazánknak, ha a vidéket járva gyilkolásszuk a szörnyeket – minél több, és minél veszélyesebb lényeket terítünk le, az annál több Territory-pontot jelent az adott országnak. Bizonyos időközönként (a betéteszt alatt ez néha egy hetet jelentett, néha pedig tíz napot) ezeket a pontokat minden régióban összesítik, és amelyek ország több ponttal rendelkezik, az átveszi az adott terület irányítását a következő időszakra. Ez számunkra is előnyökkel jár, hiszen így olcsóbban vásárolhatunk az ott levő boltokban, és ilyenkor speciális küldetéseket is kaphatunk. Ugyan a betétesztben ez nem volt benne, de állítólag ha egy területet hosszú időn keresztül birtokol egy ország, akkor azt hozzácsatolják, sőt, akár új városok is épülhetnek.



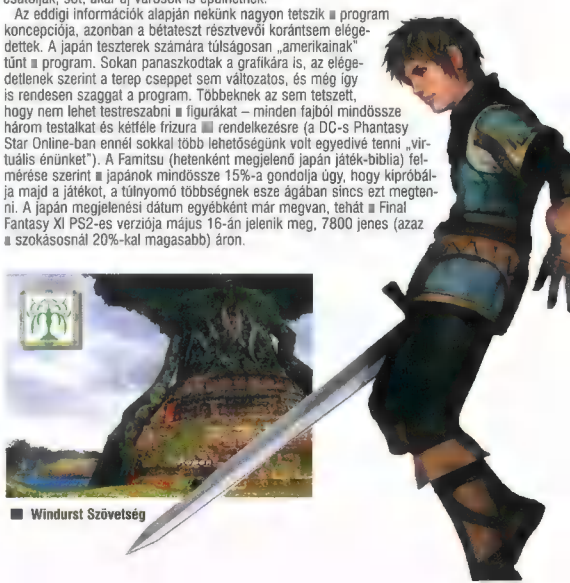
■ Bastok Köztársaság



■ San Doria Királyság



■ Windurst Szövetség



MEGJELENÉSEK

■ PS2, Xbox, GameCube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreivel csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket ■ adott játék várható minőségéről.

■ USA PS2 megjelenési lista

Hidden Invasion
15.márc Conspiracy ★★



Savage Skies
15.márc BAM! ★★

Virtua Fighter 4
19.márc Sega ★★★★★

WTA Tour Tennis
19.márc Konami ★

Monsters Inc.
19.márc Disney ★★

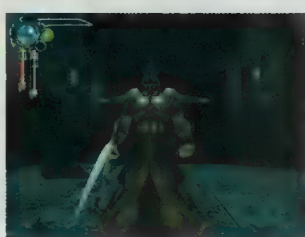
Mister Mosquito
19.márc Eidos ★

ESPN Winter X Games Snowboarding
20.márc Konami ★★

Tetris Worlds
20.márc THQ ★★

Shifters
21.márc 3DO ★★

Blood Omen 2
26.márc Eidos ★★★★★



Deus Ex: The Conspiracy
26.márc Eidos ★★★★★

Pac-Man World 2
26.márc Namco ★★

Army Men: RTS
27.márc 3DO ★

TransWorld Surf
27.márc Infogrames ★★

Smash Court Tennis Pro
27.márc Namco ★★

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn
01.ápr THQ ★★

Barbarians
02.ápr Titus ★★

■ USA GBA megjelenés



Rainbow Six: Rogue Spear
19.márc Ubi Soft ★★★★★

Ice Age
19.márc Ubi Soft ★★

Decathlon Advance
19.márc Infogrames ★★

Shrek: Swamp Kart Speedway
20.márc TDK ★★

The Three Stogies
20.márc Metro 3D ★★★★★

Wolfenstein 3D
21.márc BAM! ★★★★★

Atari Anniversary Edition
26.márc Infogrames ★★

Urban Yell
01.ápr Telegames ★

Sheep Advance
01.ápr Ubi Soft ★★★★★

Breath of Fire II
15.ápr Capcom ★★★★★

■ USA GC megjelenés



Driven
19.márc BAM! ★★

SpyHunter
19.márc Midway ★★

Bloody Roar: Primal Fury
19.márc Activision ★★

NBA 2K2
19.márc Sega ★★★★★

Sega Soccer Slam
26.márc Sega ★★

Home Run King
26.márc Sega ★★

NFL Blitz 20-02
26.márc Midway ★★

Burnout
15.ápr Acclaim ★★

Spider-Man: The Movie
16.ápr Activision ★★★★★

■ USA XBOX megjelenés



Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
19.márc Universal Interactive ★★

Tetris Worlds
19.márc THQ ★★

Smashing Drive
19.márc Namco ★

Pirates: The Legend of Black Kat
19.márc Electronic Arts ★★

Triple Play 2002
19.márc Electronic Arts ★★

Gunvalkyrie
19.márc Sega ★★★★★

Outlaw Golf
24.márc Pearson ★★

Agent Under Fire
26.márc Electronic Arts ★★★★★

Blood Omen 2
26.márc Eidos ★★★★★

Burnout
16.ápr Acclaim ★★

Spider-Man: The Movie
16.ápr Activision ★★★★★

■ Európai PS2 megjelenés



Dynasty Warriors 3
15.márc THQ ★★

Star Wars: Jedi Starfighter
22.márc Activision ★★★★★

ICO
22.márc Sony ★★★★★

Grandia II
29.márc Enix ★★

All-Star Baseball 2003
29.márc Acclaim ★★

Worms Blast
29.márc Ubi Soft ★★★★★

Shadow Hearts
29.márc Midway ★★

Penny Racers
12.ápr Midas Interactive ★

Megarace 3
12.ápr Cryo ★★

Soldier of Fortune
12.ápr Majesco Sales ★★

TOPLISTÁK

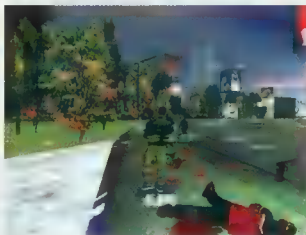
■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet" elv alapján, a felsorolások elején csúcsolt játékok majdnem mindegyike kiváltk valamilyen a konkurrensel közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképp ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Captain Tsubussa...

■ USA eladási toplistá

2002. Február 3-16

- 1 **Grand Theft Auto II**
Rockstar Games PS2



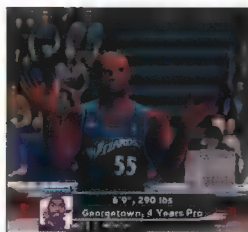
- 2 **State of Emergency**
Rockstar Games PS2
- 3 **Super Mario Advance 2**
Nintendo GBA
- 4 **WWF Raw**
THQ Xbox
- 5 **Sonic Advance**
Sega GBA
- 6 **Final Fantasy X**
Square EA PS2
- 7 **Sonic Adventure 2 Battle**
Sega GC
- 8 **Wreckless: The Yakuza Missions**
Activision Xbox
- 9 **Max Payne**
Rockstar Games PS2
- 10 **NBA 2K2**
Sega PS2
- 11 **Madden NFL 2002**
Electronic Arts PS2
- 12 **Halo**
Microsoft Xbox
- 13 **Maximo: Ghost to Glory**
Capcom PS2
- 14 **Metal Gear Solid 2**
Konami PS2
- 15 **Gran Turismo 3: A-Spec**
Sony PS2
- 16 **Max Payne**
Rockstar Games Xbox
- 17 **Agent Under Fire**
Electronic Arts PS2
- 18 **NBA Live 2002**
Electronic Arts PS2
- 19 **NBA Inside Drive 2002**
Microsoft Xbox
- 20 **NFL Blitz 20-03**
Midway PS2

■ Japán toplistá

2002. Február 18-24



- 1 **Dead or Alive 3**
Tecmo Xbox
- 2 **Animal Leader**
Nintendo GC
- 3 **Sangokushi Senki**
Koei PS2
- 4 **Grandia 2**
Enix PS2
- 5 **Samurai**
Spike PS2
- 6 **Genma Onimusha**
Capcom Xbox
- 7 **Virtua Fighter II**
Sega PS2
- 8 **World Street Racer**
Microsoft Xbox
- 9 **Final Fantasy II International**
SquareSoft PS2
- 10 **Animal Forest +**
Nintendo GC
- 11 **Love's Doctor**
Hudson GBC
- 12 **Jet Set Radio Future**
Sega Xbox
- 13 **Space Channel Part II**
Sega PS2
- 14 **Romance of Three Kingdoms VII**
Koei PS2
- 15 **Captain Tsubusa**
Konami GBA
- 16 **Wreckless**
Bunkasha Xbox
- 17 **Nezmix: Have a Nice Day**
Microsoft Xbox
- 18 **Grandia Xtreme**
Enix PS2
- 19 **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo**
Sony PS2
- 20 **Air Force Delta II**
Konami Xbox



■ NBA 2K2 - PS2

■ ANGOL toplistá

2002. Február 25. - Március 4.



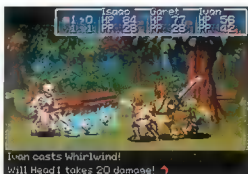
- 1 **State of Emergency**
Rockstar Games PS2
- 2 **Grand Theft Auto II**
Rockstar Games PS2
- 3 **Monsters Inc.**
Disney PSX
- 4 **Gran Turismo 3: A-Spec**
Sony PS2
- 5 **Final Fantasy VI**
Sony PSX
- 6 **Max Payne**
Rockstar Games PS2
- 7 **Harry Potter...**
Electronic Arts PSX
- 8 **Wipeout Fusion**
Sony PS2
- 9 **Maximo: Ghost to Glory**
Capcom PS2
- 10 **Golden Sun**
Nintendo GBA



■ Sonic Adventures 2 Battle - GC



■ Virtua Fighter 4 - PS2



■ Golden Sun - GBA

SONY ONLINE

A Sony már régóta ígérgeti, hogy a közeljövőben beindul az online játék PS2-n, de – néhány közös játékon kívül – erről semmi konkrétumot nem hoztak nyilvánosságra. Február 13-án a Sony japán részlege végre előlalt a régóta várt részletekkel: a távol-keleti országban idén áprilisban kerülnek boltokba a Sonygyártmányú kábelmodemek, egybebecsomagolva a Netscape Japan által készített PSBB Navigátorral, azaz a hivatalos PS2 böngészővel. Ezzel nem csak e-maileket küldhetünk, chatelhetünk és netezhetünk, hanem sokkal sebezsebb felhasználási területtel is lesznek: videókat is megnézhetünk, illetőleg zenéket tölthetünk le (!) a netről. Hogy ez utóbbit hogy is rendezték el a Sony Music-kal, amely közödtött ki nem állhatja a letölthető zenéket, az egyelőre nem derült ki, az viszont biztos, hogy a RealPlayer program fogja ezeket intélni (lehető az mp3-formátumot is – nem véletlenül – nem támogatják). Talán a legjobb dolog mégis az lesz, hogy a netről letölthetünk PSX-es, illetőleg PS2-es játékokat a winchesterre (ez 40 GB tárolókapacitással rendelkezik) – na persze nem ingyen, hanem akkor, ha előtte kifizettük a hitelkártyánkkal. (Kiváncsiak vagyunk, hogy hány nap alatt török fel a rendszert). Várhatunk az összes PSX-játék elérhetőre is, viszont az újabb PS2-es progik közül nem tudunk majd mindent letölteni.



■ Auto Modellista

Ez már önmagában is igen jól hangzik, de szerencsére nem keresztlátás játékos programokban sem fogunk szükködni (illetve a japánok nem fognak – hogy nálunk mi lesz, arról majd később). Eddig ugye tudtuk a Capcom által készített Automodellistáról (Playtime! 2002/01) és a Square Final Fantasy XI-ről: ezek lesznek az első játékok, amelyek kihasználják a modemet, ugyanis már májusban kijönnek. Ezen felül 28 online (is) játszható programról rántották le a leplet, legalábbis képletesen, ugyanis volt olyan is, melynek csak a munkacímét közölték – ez azt is jelenti, hogy az alább felsorolt



■ Final Fantasy XI



■ Resident Evil Online

címek változhatnak még. Képeket nem nagyon tudunk szerezni, mert kizárólag a gParu nevű japán website tudósítója tudott fényképezőgépet becsmpészni az eseményre, és még öt sem hagyták igazán kibontakozni, úgyhogy bocss a minőségért...

Kedzük a legnagyobb durránással: Resident Evil Online! Erre nem sokan számítottak, noha pletykák már évek óta terjedtek egy esetleges multiplayer-verzióról, mely PC-re jelent volna meg. Ez utóbbi nem jött be, a REO ugyanis kizárólag konzolon lesz elérhető, hogy melyiken, arra egyelőre nincs végleges válasz, egyedül a PS2 biztos. Magáról a játékról annyit lehet tudni, hogy néhány cimboránkkal együtt kell majd kitartanunk egy kastélyt, ezáltal tehát csoportos zombibetelelésről van szó.

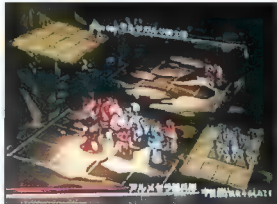
A Capcom két nagygyűjtőtől eltekintve a Sony programjai lehetnek érdekesebbek, elég ha a Gran Turismo Online-t említjük (na, ez biztos nem jön ki idén – még Japánban sem). Az anyacégtől érkezik még egy online RPG, az Arc The Lad Online, ahol a csapatagokat irányíthatja más és más. Ezen felül a Sonytól várható még az Everybody's Golf Online, a



■ Everybody's Golf Online

Vib Ribbon 2 és egy Kuma Uta nevű játék, amiről semmit nem lehet tudni, kivéve azt, hogy magyarul a címe annyit tesz, hogy „Egy medve éneke”.

Ugyancsak öt programmal készül a Namco, két RPG-vel (Project Venus és Clockwork Online), valamint három másik játékkal, melyeknek csak a kategóriáját közölték, lesz egy sportprogram, egy repülőgépszimulátor (Ace Combat 5?) és egy akció-kaland hibrid (talán a Dead to Rights?). Megemlítendő még a Sega, akik kiadják a Hundred Swords című manga stílusú real-time stratégiát (DC-n csak Japánban, PC-n az egész világon megjelent), a Guru Guru Onsen című DC-átíratot, valamint egy autószerenyt (Daytona? Sega Rally?) és egy lövész-szimulációt (ez valószínűleg a jelenleg legnépszerűbb japán játéktérmi auto-



■ Project Venus

mata, a Derby Owner's Club online átíratga lesz). A Segát illetően az mindenképpen meglepő, hogy sportjátékaikat nem említték.

A Konami két játékkal készül, egy zenés-táncos anyaggal, ami a Dance Dance Revolution-sorozat legújabb darabja lesz, valamint egy sportjátékkal, ami minden valószínűség szerint a következő ISS vagy Pro Evolution Soccer lesz.

A Hudson kiadja PS2-re a DC-re korábban megjelent Bomberman Online-t, a From Soft-



■ Bomberman Online

ware az Armored Core-sorozat viszi tovább az AC: Sigma Project-tel, a Genki pedig a Tokyo Highway Battle-sorozat következő részébe kíván online elemeket építeni. Lesz még három táblas játék (az elkövetők: Success, Tony, Takara), és egy éneklős program a Successtől (Soreyuke! Karaoke Heaven). Az Arika egy online is játszható RPG-t készí, ennek címe The Dungeon of Doruaga lesz, a Koeli pedig a Nobunaga's Ambition-sorozat teszi nem keresztlátás játékosává. A FF XI-en kívül mindössze két kizárólag online élvethető program készült, egy RPG az Atlusól, illetőleg egy meg nem nevezett akciójáték a Tecmotól (Ninja Gaiden Online?).

Sajnos a fentiek kizárólag Japánra vonatkoznak, néhány kivételtől eltekintve a fent említett játékok nem fognak angolul megjelenni. A Sony már többször elhalasztotta a modern amerikai permiert (jelenleg sincs hivatalos dátum erre), és mivel az csak a winchesterrel együtt működik, az ára igen boros lesz (130-150 dollár). Európában a különböző országokban érvényesülő eltérő szabványok, cégek, szabályok miatt lesz nehéz nyelvélti a dolgokat – állítólag Angliában azonban már zajlanak az első tesztek. Ezért a számunkra legfontosabb kérdés, azaz arra, hogy nálunk mikor kezdetünk bele az online játékok kipróbálásába, megközelítő válasz sincs – csüggedni azonban nem kell, hiszen ha egyszer beindul a móka, akkor fantasztikus játékok várnak majd ránk...

is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Vann-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárulástól!



magazin
magazin
magazin

Magyarítsunk alkalmazásokat
Magyarítsunk alkalmazásokat
Magyarítsunk alkalmazásokat

PC
PC
PC

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

644 Ft

PC
PC
PC

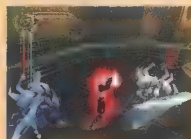


■ PREPLAY

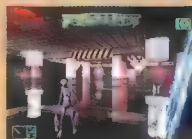
■ 2002 APRILIS



■ Blood Omen 2



■ Blood Omen 2



■ Deus Ex: The Conspiracy



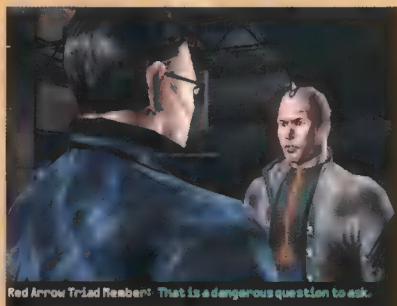
■ Deus Ex: The Conspiracy



■ Dominion



■ Dominion



■ Deus Ex: The Conspiracy

Blood Omen 2 (PS2/Xbox)	20
Deus Ex:The Conspiracy (PS2)	22
Dominion (Xbox)	24

■ BŐ VÉRRE ERESZTETT VÁMPÍRSZTORI

2002.03.29. PAL



Kain ezen kívül meg is ragadhatja az áldozatait, ami az éppen alkalmazott fejtverőtől függően bájos kis horrorjelenetekre is alkalmas. Teszem azt: ha tör van a kezében, egy szempillantás alatt több lyuk lesz az ellenfelein, mint egy emmentál sajton, viszont ha bád, akkor szimplán kettéhásítja a delikvenst – a szépen animált erőszakra sosem lehetett panasz már a Soul Reaverben sem. Az alkotók saját bevallása szerint olyan szinten lettek megrezerváltak a különféle fegyverekkel alkalmazott mozdulatok, mintha csak lánclépcsőket koreografáltak volna. A fegyvereknek egyébként általánosálódási idejük is van, tehát ha sokáig



PREPLAY

PLAYSTATION 2/XBOX



nem cserélünk le egy eszközt, az előbb-utóbb szétörök.

A sima küzdelmek szépségén túlmenően Kain „vámprképpességeiről” sem szabad megfeledkezni, melyek újabb szintet visznek a játékba. A sarafan mesternek köszönhetően Kain kezdetben csupán három irányt használhat: láthatatlanná tud válni, megvan a jó öreg vérszívó erő (amivel még csak oda se kell hajolnia a megelégtelt áldozathoz), és elegánsan vitorlázhatsz levegőben. A láthatatlanná válással egy kis Tengu-féle lopakodás is bejátszik: árnyékká válna, így beleolvadva a környezetbe. Kain az ellenség mögé tud lopózni, s ilyenkor speciális módokon gyilkolhat. Mivel az ellenfelet meglepetésszerűen éri a támadás, a mozdulatok kivétel nélkül halálosak – és az igazat megvallva elég brutálisak is. Végignézzetünk mondjuk egy „csinos” kibelezést vagy egy szivkítést, aminek végén vámpírnak pusztán a borotvaes karmait használja.

A vérszívó képesség Kain egyik legfontosabb mozdulata, hiszen miután legyőzte az ellenséget, azok vérével regenerálhatja a saját energiáját. A vitorlázás sem elhanyagolható technika: amennyiben magasabbról kell leugrani, s Kain nem lassítja magát a levegőben, sérülés nélkül nem őrzi meg a dolgot, arról nem is beszélve, hogy a leérkezéskor felgyílyelhetnek esetleg ellenséges katonák.

Kain idővel újabb technikákkal is bővíti a repertoárját. A történet egyes fejezeteinek a végén a sarafan vezéreket legyilkolva ún. „sötét adottságokhoz” jut. Olyanokhoz, mint a „szuper ugrás”, minek révén úgy ugrálhatunk a középkori házak tetején, mintha csak egy japán ninjafilmben szerepelnénk, vagy a

romboló erő, amivel eltűntethetünk néhány akadályt a pályáról. A legszórakoztatóbb adottság kétség kívül az ígézés, amellyel megszállhatjuk bizonyos karakterek testét. Nincs gond például ha börtönbe zárjuk Kaint, egyszerűen átvesszük valakinek a tudata felett az irányítást, és az illető porhüvelyét használva kiszabadítja önmagát a cellájából.

Minden bizonnyal ez a képesség arra is remek lehetőséget ad majd, hogy elvegyülve az ellenség sorai közt rácsodálkozzunk a szereplők mesterséges intelligenciájára. A városlakó emberek ugyanis beszélgetnek egymással, köszönnek egymásnak, s nagyon különbözően tudnak viszonyulni a máshoz. A tolvajt például nem szeretik, különös tekintettel a fegyveres ördökre, akik akár üldözöbe is vehetik a jómadarat – ezzel remek alkalmat kínálva fel Kainnak, hogy harc és feltűnés nélkül jusson át az őrzött pontnál. Kainnal jobbra nem szívesen állnak szóba az emberek (sőt vannak, akik katonaként rohannak), de akadnak kivételek, akik csövesnek akár időjárásról, politikáról, vagy épp egy elnyűt üzletet kínálnak fel. A mellék szereplők teljesen úgy viselkednek, mint ahogy az a jobb RPG-kben szokás, s dicséretképpen még azt is hozzátelhetjük, hogy nagyjából 50 különböző típusú ember fordítható az utunkba – parasztok, nemesek, tolvajok, katonák, lovagok, stb. Az életről kijelzőjénél külön ábra mutatja, hogyan viszonyulnak hozzá: piros, amikor már küzdelm közében vagyunk; sárga, ha még csak üldöznek minket, vagy támadóan lépnek fel; zöld, ha nem tekintenek minket veszélyesnek; és szürke, ha egyáltalán nem lát minket senki.

A gőzhöz és elektromossághoz egyaránt hasonlító glyph energia alkalmazásával a szokásos „Keresd meg a kulcsot” típusú feladatok is érdekesnek ígérkeznek. Kapcsolókkal módosíthatjuk az „áram” folyását, s nyithatunk meg új utakat. Az energia áramlása a vezetékekben vagy a falakban szemmel is látható, ezért igényes logikai feladatokat lehetett a segítségével kialakítani.

Az elvárásoknak megfelelően a Crystal Dynamicsnál ehhez a játékhoz is szövevényes sztorit találtak ki, úgyhogy az erőfeszítéseinkkel nemcsak Kain lesz egyre erősebb, de a történet is egyre bonyolódik, s izgalmas közzjátékok hálálják meg nekünk a Blood Omen 2-vel eltöltött időt. A design szempontjából az alkotók igyekeztek elismérésre méltó. Gondosan ügyeltek arra, hogy a játék ne üssön el a sorozat többi tagjától, így Nosgoth most egy olyan arculatát mutatja, ami szépen elhelyezhető Blood Omen és a Soul Reaver közé (elvégre a mostani történet a köztes időszakban játszódik). Tudnillik, míg a Blood Omen a hagyományos értelemben vett középkori miliőben játszódott, addig a Soul Reaverben olyan szentélyekben járhattunk, melyek csapdái és gépei magas technikai színvonalról tettek tanúbizonyságot – következésképp Meridian városát úgy alakították ki, hogy bár építészetileg még mindig középkorinak hat, azért megjelentek már például nagyobb acélszerkezetek is. A grafi-

kusok valami olyasmit akartak kihozni a helyszínekből, mint az 1800-as évek sötét Londonja – némelyikük nem volt rest még a helyszínre is elutazni, hogy régi épületekről készíthessen fotókat.

A Blood Omen 2 PS2-n és Xboxon egyaránt megjelenik, de lényeges különbség nem lesz a két verzió között. Xboxon valamivel magasabb felbontású, fényesebb textúrákat alkalmaztak, és Dolby Surround helyett Dolby 5.1-es hangzás van: ez minden. A screenshotok alapján az mindenkinek feltűnhet, hogy a Soul Reaver 2 látványvilága valamivel szívesebb, de a játékmenetében a Blood Omen 2 tarogat annyi érdekességet, ami érdeklődésre tarthat számot. Nem beszélve a sztoriról, elvégre aki már visszatért vendég Nosgothban, az nyilván kíváncsián várja, mit is csinált Kain a Soul Reaver előtt. Várjunk tehát türelemmel, szerencsére már úgysem kell sokáig.



Első benyomások

★★★★ — Nosgothban darab

A Soul Reaver 2 nagyon klassz lett PS2-n, ezért nem hogy ez a közeli rkon kudarcot vallana

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT 100%



DEUS EX: THE CONSPIRACY

■ AZ ÉVSZÁZAD LEGNAGYOBB ÖSSZEESKÜVÉSE

TÍPUS: FPS/RPG/ADVENTURE CÍM: 2006

ION STORM AUSTIN

2002.TAVASZ PAL/NTSC

A 2000. év egyik legjobb játékát az Eidós tudhatja a magáénak. A PC-n megjelent Deus Ex egy halom díjat és szakmai elismerést nyert el, és a legtöbb szaklap és webes magazin is az év játéka díjat adományozta neki. Ez valószínűleg nem véletlenül történt. Ha közelebbről megkérdeznék arról, hogy mondjon pár olyan játékot, amit egyből többször is szívesen végjátssz, nyilván igen rövid lenne a lista. Az én listám is hasonlóan rövid, de a Deus Ex az első helyen szerepel benne. Háromszor játszottam végig PC-n és ha lehetőségem adódik, akkor a PS2-es változatot is végignyomom legalább egyszer. Hogy miért? Mert véleményem szerint iszonyatosan jó játék. Van benne mélység, csavaros és megdöbbentő a története, és harmadszori végjátáskor is egy csomó új dolgot. Felel-mes!



Ma már egyáltalában nem lepődünk meg a különféle játéklépusok keverésével összehozott címek láttán, sőt! A fejlesztők mindent latba vetnek, hogy elnyerjék a játékosok bizalmát és elismerését. Ez azt eredményezte, hogy a „lista” lövöldözős, autós, verekedős, kaland vagy szerepjátékok gyakorlatilag már el is tűntek a kiadók listáiból. Ha egy jó fejlesztőcsapat – jelen esetben az Ion Storm – a megfelelő arányban mixeli össze a különféle stílusok alkotóelemeit, akkor ezzel már meg is váltották a jegyet a siker felé vezető útra. A Deus Ex pedig tipikusan ilyen játék. Alapvetően egy FPS (első személyű lövöldözős), amit megjeltek egy RPG-szerű fejlődési rendszerrel, és egy kalandjátékba is beillő sztorival. A végeredmény világsiker lett. Az Eidós marketingesei pedig úgy gondolták (és milyen jól tettek!), hogy a PC-s változat lecsengése után még el lehetne adni pár milliót a játékból a PS2-tulajdonosoknak is.

A Deus Ex története a szinte már megszokott sötét jövőképet vetíti elénk. Túlnepesedés, kiapadót nyersanyagforrások és ökológiai katasztrófa fenyegeti a földet. A társadalom rétegei teljesen elkülönültek egymástól, s zavarósságuk pedig mindennapos. Az embereket egy furcsa betegség – sűrű halál – tizedeli. A betegség eredete teljesen ismeretlen, az egyetlen ellenszer az Ambrosia nevezetű vakcina. A gyógyszer összetételét csak egyetlen cég ismeri, és annyit kér érte, amennyit nem szegye. A legutolsó Ambrosia szállítmány viszont eltűnik, ami kéyszen érintett pár tehetséges embert. A gyári egy nemzetközi terrorsszervezetre vetődik. A történet alakulását innentől kezdve személyesen is átéljük. Főhősünk J. C. Denton névre hallgat, aki egy nemzetközi terrorista ellenes szervezet – UNATCO (United Nations Antiterrorist Coalition) – ügynöke. Azt a feladatot kapjuk, hogy kerítsük kézre a terroristák vezérét, és szerezzük vissza az ellopott Ambrosia szállítmányt. A történet már a játék legelején átgyméni némi csúcsavarába, és innentől kezdve szinte minden pályán találkozunk majd olyasmivel, ami teljesen megváltoztatja a helyzetről alkotott elképzelésünket.

J.C. Denton a UNATCO speciális „átalakított” szuperember ügynökeinek egyike. Ebből is a második generációt képviseli. Az első generációs szuperügynökök mechanikus átalakítások során szereztek emberfeletti képességeket, de a beavatkozás miatt emberi külsejük is jelentősen megváltozott. Az időközben hatalmas fejlődésen keresztülment organikus



Red Arrow Triad Member: That is a dangerous question to

nanotechnológia új lehetőségeket adott a szuperember-kezdő kezébe. A speciális céllal elkészített és beprogramozott nanorobotokat az emberi szervezetbe juttatják. Ezek a párnányi gépek megkeresik a rendeltetési helyüket, beépülnek a szövetbe, és a sejtekkel szimbiózisban működve fejtik ki hatásukat. A játékból ezt kiterjesztésnek (augmentation) nevezik. Ennek a technológiának az előnye az, hogy az eddig csak hentesmunkával megoldható feladatokat könnyedén átalakíthatjuk egy egyszerű „injekcióval”. Mindemellett a nanotechnológiával „feljavított” anyai fizikai megjelenése egy fikarcnyit sem változik. A külső szemlélőnek pedig még sejtése sem lesz arról, hogy egy nála húszszor erősebb, gepárd sebességgel futó, infravörös fényt is látó, radioaktív sugárzásra teljesen immunis és golyóálló kinetikus páncéllal rendelkező ügynökkel áll szemben.

A Deus Ex sikeréhez alaposan hozzájárult a játék RPG beütése. Karakterünk képességeit a játék folyamán folyamatosan fejleszthetjük. A teljesített pályaszakaszok és küldetések után tapasztalati pontokat kapunk, amit 11féle képesség javítására használhatunk fel. Persze alaposan át kell gondolnunk, hogy milyen irányban fogjuk fejleszteni J. C.-t. Ennek a legfőbb oka az, hogy nem lesz elegendő tapasztalati pontunk minden képességünk maximumra tornászásához. A játék végén maximum 6 képességgel lesz 4-es fokozaton, és biztosan marad olyan is, amit egyáltalán nem fogunk (tudunk) fejleszteni. Tehát szakosodnunk kell. Az egyik végét, hogy hősünkötől izomgymáig mega-Rambórt csinálunk. Ilyenkor a nehézfegyverekre fogjuk a hangsúlyt helyezni. Lehetünk árnyékban surrantó computer hackerek, amikor inkább a biztonsági rend-





szerek gyors kiiktatására fogunk koncentrálni. A lehetőségek elég széles skálán mozognak, és ■ tényleges hatásuk is érezhető. Egy példát említek ennek a magyarozatára. Már a legelső pályán hozzájuthatunk egy távcsöves puskához, amivel bizonyos távolságról küzdhetjük le az ellenséget. Gondolnánk mi! Csak-hogy a "Rifle" képességünk itt még alapszintű, ezért ■ távcsöves puská egy remeg ■ kezünkben, hogy szinte képtelenség rajtatartani még egy álló célponton is. A lövés után pedig úgy élránt ■ fegyver, hogy alig találunk vissza az eredeti irányba. Négyes szinten ez természetesen megfordul: meg se rebben ■ célkezd a leendő áldozat homlokán, a lövés után pedig azonnal célba vehetjük az áldozatunk mellett tébláboló társat, és egy másodperc múlva már ő is alulról szagolja az ibolyát. Ugyanez a helyzet ■ többi képességgel is.

Karakterünk táplálása itt még nem áll meg. Pár sorral felebb említtetem az augmentációt, ami az elsők között (illetve majdnem legelőször) hűsönként lett implementálva. Kézzel három kiterjesztéssel rendelkezünk, amit a játék folyamán továbbiakkal tudunk gazdagítani, illetve ■ már meglevőket tudjuk fejleszteni. A maximum szint itt is a négyes fokozat, de vannak kiterjesztések, melyeknek csak egy fokozata van. Ezek megszerzése igen egyszerű, csak be kell gyűjtenünk a pályákon található augmentation caniszerket és augmentation upgrade-eket. Az előbbieket az orvosi robotoknál, míg az utóbbiakat bárhol használhatjuk magunkon. Egy kiterjesztő kapszula egy bizonyos testrészt alkalmazzák és kettefe lehetőségek csomagját. Sajnos itt el kell döntünk, hogy melyiket választjuk, mert utólagosan már nem lesz módunk ennek megváltoztatására. A kiterjesztések használata bioenergiát fogyaszt, és egyszerre többet is bekapcsolhatunk, tehát nem lehet majd és nélkül használni őket. A kiterjesztéseket célszerű a 11 alapképességgel összeegyeztetve fejleszteni, így maximálisan hozzá tudjuk igazítani karakterünket az általunk kiválasztott harcmodorhoz.

És még mindig nincs vége a fejlesztésnek, hiszen a fegyverek tulajdonságain is lehet javítani. Igen fontos dolog kiválasztani, hogy az általunk elképzelt harcmodorhoz mely fegyverek illenek a legjobban. Erre azért van szükség, mert a célzó kapacitásunk szintén véges. Képtelenség leszünk magunkkal vinni ■ játékból fellelhető összes fegyvert és tárgyat. A sűrűn használtakat a játék folyamán fellelhető fegyver MOD-okkal tudjuk javítani. Ezek

a fegyver pontosságára, hordtávolságára, visszatűrése, tápkapacitására stb. lesznek hatással. Van lézérirányzék és távcső MOD is. A javító kitéket nem minden fegyverre alkalmazhatjuk, a rakétavetőre például eléggé feleslegesnek tűnik ■ távcső felszerelése. A megfelelő fegyverek kiválasztásával elkerülhetjük, hogy ■ későbbiekben egy alaposan feljavított stukkert el kelljen dobunk. További variálás a játék készítőitől, hogy a legtöbb fegyverhez akár két-három fajta löszert is használhatunk, de erről inkább majd a játék tesztjében fogunk kitérni.

A Deus Ex másik nagy vonzerejét az adja, hogy kalandjáték-szerűen tudunk előrehaladni ■ történetben. A likvidálendő ellenfelek mellett egy halom NPC-vel (nem játékos karakter) fogunk találkozni. Ezek is két részre vannak osztva: a lényeges és a lényegtelen figurákra. A lényeges csapatot azok a szereplők alkotják, akik folyamatosan végigkísérnek a történet folyamán és segítenek, vagy éppen hátráltnak a dolgok alakításában. Velük vagy rádión fogunk érintkezni, vagy személyesen fogunk találkozni, de lesznek "tesztellen" szereplők is. A lényegtelen figurák vannak többen. Ők az egyszerű emberek, akik naplónapra tengetik sivár életüket. Velük is érdemes lesz mindig elbeszélgetni, mert sokszor kapnak olyan szerepet, amivel az előretérünket segítik. A beszélgetések általában nem a sima „nyomkodom a gombot, és megy a szöveg” kategóriába tartoznak, hanem mindig lesz választási lehetőségünk arra vonatkozóan, hogy mit válaszolunk az illetőnek. Ezek szintén jelentősen befolyásolják majd a történetet, tehát érdemes mindenre rendesen odafigyelni. Egy-két esemény nem nélkülözi ■ humor sem. Ha ■ bázison „véletlenül” bemelegünk ■ női WC-be, akkor az ott tartózkodó kollégina heves nemetszését fogja nyilvánítani. A poén az, hogy amikor a főhőnk jelenik meg, akkor megkapjuk ■ fejünkre, hogy:

„...Ja! És J.C.: ■ női WC látogatása nem tartozik a szoros feladatai közé...”. És ilyen sztoriból egy halom van ■ játékból! A Deus Exben egyébként három teljesen különböző befeljezés van, és mivel ■ sorsdöntő választásra gyakorlatilag ■ játék végén kerül sor, érdemes lesz egy mentett állás segítségével mindhárom lehetőséget megnézni.

És végül essen néhány szó a PS2 változatról is, azaz miben fog különbözni az eredeti PC-s játéktól? A legelső szembetűnő változás a grafika részletességében lesz. A készítőik jelentősen megemelték mind a karakterek, mind a pálya alkotóelemeinek poligonizációját, és ■ textúrákat is a PS2 lehetőségeihez igazították. A játék egyébként sem volt „kocka” kinézetű, de így már egészen biztosan nem lesz vele probléma. A szereplők mozgása is jelentős változásokon ment keresztül. A legmodernebb mozgásfelvétel (motion capture) berendezés és csontváz animáció használatával átdolgozták az összes szereplő mozgását. Ezzel mondjuk egyébként sem volt baj, de ha jobb lesz, azt nem bánjuk. A PS2 memória korlátjai miatt szét kellett szabdalni a helyszíneket, így sajnos többet fog a gép töltögetni, de remél-

hetőleg ez nem fog a játék rovására menni. Egyébként az eredeti PC-s játékból is volt azonos pályán belüli töltögetés, mivel ■ helyszínek nemegyszer írtózatossá nagyra sikerült. A játék menürendszerét teljesen át kellett alakítani, mivel ■ PC-nél elengedhetetlen tartóként szereplő billentyűzetet elég alaposan használták ■ program. Az ígéret szerint semmi sem hagyta ki belőle, csak a PS2 kontrollerekhez lett igazítva minden. Használóképpen igaz ez az irányítás is, vagyis a kontrollert maradéktalanul el lehet majd javírozni J.C.-t. A hírek szerint az USB csatlakozás PS2 billentyűzet és egyéris használható lesz a játékból, de ez szintén csak a megjelenés után derül ki. További könnyítés az automata célra tartás (egérrel úgy könnyű célozni). Ez nagyon meg fogja könnyíteni az ellenfelek likvidálását, a tárgyak felszedését és ■ különféle dolgok manipulálását (kapcsolók, terminálók, stb).

A Deus Ex egyik jelentős hangulati tényezője a zene volt, ami a játékmunka aktuális változásait is dinamikusán követte. Nos ez is megmaradt, de újra felvették, és most már egy szimfonikus zenekar tolmácsolásában hallgathatjuk. A játékból előforduló átvázelt történeteket a PS2-es változatban ■ játék saját motorjával oldották meg, ami jól illeszkedik a játékmunkához. A PS2-es változathoz viszont előre rendelt mozikat készítettek. Ezek jók minőségűek, mint ■ saját motoros megoldások, de kérdéses, hogy emeljen, avagy csontani fogják-e ■ játék hangulatát. En az előbbi mellett voksokolt (láttam egy netről leszedett anyagot), de azért érdemes lesz ezzel megvárni a teljes játékot.

Végeztül szeretném megemlíteni Warren Spector producer nevét, akinek a Deus Ex mellett több sikeres PC-s játékból is benne volt ■ keze (Thief, System Shock 1-2). Remélhetőleg nem vonul még nyugdíjba, és ha már átnyergelt konzorra, akkor reméljük, hogy ebben a platform típusban is tovább fogja gyarapítani a világsikerre méltó játékok sorát.



Első Bemutató

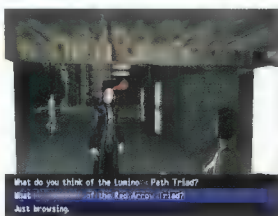
Potenciális

★★★★★

A Deus Ex 2002 egyik legnagyobb PS2 címe lesz, egy jó darabig elcsúszhatatlanul majd az FPS, kaland és RPG rangjokat.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

100%



DOMINION

■ DÉMONOK NYOMÁBAN XERETH FÖLDJÉN

TÍPUS: ROLAND KÁDÓ FELSŐSZÓ: PHARAOH PRODUCTIONS

2002. KARÁCSONY NTBC



vészete elveszett, de ami talán még ennél is szörnyűbb, a fajok egymást okolták a katasztrófáért – kialakultak az ellentétek, és a megjelent a fajgyűlölet. Az elfek az emberekkel kötötték szövetséget, az ogrek pedig a trollokkal. Ezután a törpek hajba kaptak a trallokokkal, és végül kialakult két tábor: a Protectorok (megőrzők) és a Destroyerek (pusztítók). Egy idő után a démonok visszavonultak a világ egyik eldugott sarkába – a hasonló fajok végre visszaszereztek a uralmat Xereth nagy része felett. Sajnos a utálkozás annyira elharapozott, hogy a népek között, hogy a folyamatosan háborúztak, egészen addig amíg Xereth közepén ki nem alakult egy óriási terület, ahol már senki nem élt – a harcoló feleknek több hónapot kellett volna utaznia egy-egy ütközet kedvéért. Ezért aztán a nyílt háborúk helyett inkább a elszigetelést választották az országok – a kapcsolatot többször évről megszünt köztük.

Az egyes országok új városokat építettek maguknak, megpróbálták újra megérinteni a múltat, a gyűlölet pedig egyre inkább csökkent, majd évszázadok alatt a is enyhébbé vált. A mágius kutatások végül eredményre vezettek, a varázslatok visszatértek Xereth világába – azzal a különbséggel, hogy immár igen nagy figyelmet fordítottak a harcban is alkalmazható trükkök kidolgozására, hiszen az óvatosság sosem ár! Az igaz állóért végül is a kalandozók hozták meg – a lakatlan területen kisebb kereskedelmi központokat hoztak létre, melyekből falvak, városok fejlődtek ki – nem kellett hozzá sok idő,

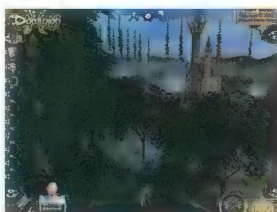
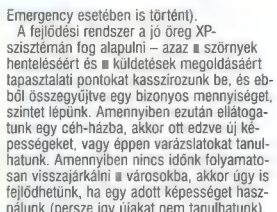
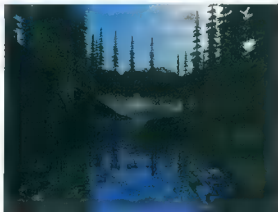
Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy világ, ahol az értelmes fajok bekeében éltek, nem ismerték a háborút. Xereth boldog világában hat faj épített csodálatos városokat, az elfek, az emberek, a törpek, valamint a kialakult trallok, az ogrek, és a több faj keveredéséből kialakult trallok. A mágia széles körben használták, szinte minden közember ismert bár bűvölgét. Ez az aranykor egészen addig tartott, amíg egy Khuxar nevű démonlord meg nem elégette a helyzetet, és egy szomszédos bugyorból elő nem mászott. Ezt persze nem egyedül tette – hatalmas sereget hozott magával, démonok, élőholtak és szellemek dúltak fel Xereth egykor virágzó földjeit. Hat igen, így működik egy világ dicsősége...

Mivel az emberek nem voltak felkészülve a harcra (a többiek sem), természetesen igen hamar rabszolgasorba kerültek – akinek nem teletszett a fennálló helyzet, az rövid úton kivégezték. A magia mű-

hogy a két hatalmas birodalom (a Megőrzők Királysága és a Pusztítók Császársága) hivatalosan is felvegye egymással a kapcsolatot.

Az ezt követő időszak legfontosabb eseménye az volt, amikor megalakították Xereth hat cénét. A céhek elvileg együtt kellett, hogy működjenek a béke érdekében, de hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy mindegyik a saját céljait küzd, a hatalmat keresik. Szerencsére nyílt viillongásokig nem fajult az a dolog, sokkal inkább az orgyilkosságok, titkos szabotázsakciók voltak jellemzők erre az időszakra. Ez a marakodás egészen addig tartott, amíg a két birodalom meg nem egyezett, hogy egy felderítő küldetéssel megpróbálják megtudni, hogy a démonok mit csináltak az elmúlt néhány ezer évben. A terv az volt, hogy a Project Dominion fedőnévű akció keretében térkaput nyitnak a démonok lakhelyének kellős közepébe. A minden csúnyaságra felkészült, agyontáplált kalandozócsapat igen meglepődött, mikor átérték a leporolt másik oldalára – ott ugyanis csak ősi romokat találtak, ellenfél egy száls sem akadott. Természetesen gyorsan megindul a kutatás, azonban egy fia démon, de még csak egy nyomorult zombi sem llett – mindössze különleges pépéket, furcsa épületeket találtak. A két birodalom hamarosan létrehozott két bázistek szolgáló várost – Covent és Yvetot – és megindultak a kutatások; vajon mit csináltak a démonok ezen az északi területen, és miért tűntek el?

Kalandjaink természetesen itt kezdődnek, hősünk egy vállalkozókedvű kalandor, aki egyrészt országát akarja szolgálni, másrészt a kinekes is igen jól jönnének. A játék küldetésekre épül – ezeket kaphatjuk országunk vezetőitől, valamelyik céhtől, de akár a városokban kóborolva is megbizhatnak minket pár feladattal – erre kitűnő lehetőséget kínál például a kocsmák. A játékat úgy tervezték meg, hogy akár a végtelenségig lehessen játszani vele – ezt



egyrészt az óriási játékréteg köszönhető, másrészt pedig annak, hogy a küldetések sosem fogynak el. A küldetés-generátor – az igények szerint – minden eddigi lényekedsűnket figyelembe veszi, és a missziókat nem csak egyféleppén lehet megoldani. A fejlesztőcsapat főnöke, David Allen (többek között a Mordor című sikeres PC-s szerepjáték alkotója) azt külön kiemelte egy interjúban, hogy nem lesznek olyan tipikus küldetések, mint az "öld meg a sárkányt-ments meg a nőt" vagy a "tisztítsd meg a pincét a patkányoktól". A játék készítése során két dologra ügyelnek nagyon, ezek közül az egyik ennek a küldetés-generátornak a kidolgozása – remélhetőleg nem fognak felsülni vele (a másik a tájak kidolgozása). Véleményem szerint ezen áll vagy bukik a játék sikere, hiszen ha sikerül ezt jól megoldani, akkor biztosítva van a hosszú ideig tartó játékműködés, ha viszont ez nem sikerül jól – mert mondjuk sokszor ad be hasonló missziókat a program, akkor egy merő unalom lesz a játék (mint az a State of

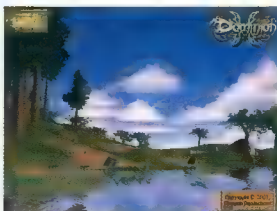
Emergency esetében is történt). A fejlődési rendszer a jó öreg XP-szisztémán fog alapulni – azaz a szörnyek henteleséért és a küldetések megoldásáért tapasztalati pontokat kasszírozunk be, és ebből összegyűjtve egy bizonyos mennyiséget, szintet lépünk. Amennyiben ezután ellátogatunk egy céh-házba, akkor ott edzve új képességeket, vagy éppen varázslatokat tanulhatunk. Amennyiben nincs időnk folyamatosan visszajárkálni a városokba, akkor úgy is fejlődhetünk, ha egy adott képességet használunk (persze így újakat nem tanulhatunk). Ha például a kard-szakértelmünket akarjuk fejlebb tornászni, akkor mindenkit egy ilyen fegyverrel kell megtámadnunk, ha a zárnyitásban akarunk egyre magasabb szintre jutni, akkor minden utunkba akadó lakot és zárt ajtót ki kell nyitnunk. A céhek egyébként, kasszként működnek – összesen hat áll rendelkezésünkre, tagjai lehetünk a Guardian céhek (ezek a harcosok), a Shadow céhek (bérnyílások, tolvajok és más kétéselemek) vagy a Rangereknek (itt a távolsági harcra koncentrálnak, lőszereket nevelnek hősünkől). Varázslóiskolákból három van, a tanult mágia-fajtáktól függően. A druidák a gyógyításhoz értenek, a boszorkánymesterek az elemi mágia mesterei, a mágusok pedig az elbájolásban. A tudatot befolyásoló varázslatokban profik. A kiválasztott céh (valószínűleg több céhez is csatlakozhatunk majd, ám ez komoly megkötésekkel fog járni) igen nagy befolyással lesz karakterünkre, hiszen a tanulható képességek skáláját ez szabja meg. A szintlépésekor kapott képességpontok elosztásán kívül a céhekben lehet specializálódni, mondjuk egy bizonyos fegyverre, egy adott varázslatra.

Karakterünk faja is befolyással lesz a fejlődésre, a törpök és az orkok például a közelharcban lesznek erősebbek (tehát magasabb lesz az indulóértékük és gyorsabban is fejlődik majd minden ide tartozó képességük), az elfek pedig természetesen a mágikus erők használatában. Ugyan hősünk egyedül indul felfedezőújtára, azonban ez hamar meg fog változni, a játék végére már ötfősre duzzadhat bandánk. Lehetőséges, hogy valaki magától csatlakozik hozzánk (mondjuk kimentünk egy másik kalandozót a goblinok fogságából, és hálaöböl vetünk tart), de az is, hogy zsoldosokat bérelünk fel egy veszélyesebb küldetés előtt. Minden hősnek lehet egy kis állatkája is – egy kis tündér, vagy egy madár, esetleg egy mókus; hogy nekik milyen szerepük lesz a játékokban, hogy miért éri meg etetni, védelmezni

őket, az még nem tisztázott. A mágusok számára további lehetőséget jelent az, ha megidézik egy lényt (mondjuk egy elemiállatot vagy egy angyalt), vagy ha sikerül elbájosítani egy ellenfelet – azonban ezeknek a varázslatoknak a hatása csak ideig-óráig tart, ha az idő lefolyt, akkor a megidézt lény távozik, az elbájosított pedig kétszerez erővel támad újra ránk.

Mint azt fejlebb már írtam, a játéktér hatalmas lesz – óriási erdők, hegységek, sivatagok és mocsarak lesznek változatossá a világot, sőt, még néhány egzotikusabb helyszín is lesz. Felkereshetjük például a Blood Plains nevű vidám helyet, de a démonok egykori településeire is beléphetünk. A tájakon mindenfelé kisebb vadak, városok találhatók, de természetesen vadászathatunk szörnyek, illetve kincsek után barlangokban, romvárosokban is. A fejlesztőcsapatban van egy fickó, akinél az a feladata, hogy a kialakított, 3D-s pályán elhelyezze a tereptárgyakat, lehetőleg úgy, hogy minden táj különböző legyen – fák, bokrok, tavak, folyók, kövek tucatjai színesítik majd a játéktérrel – talán képeinken látszik is, hogy ezúttal ez nemcsak telelőltén ígérgetés; a Heka nevű grafikus motor gyönyörű vidékeket képes megjelentetni. Lesz egy időjárás rendszer is a játékban, amely a játékménstere hatással lesz: esőben a legtöbb lény elbújik, egy sivatagi homokvihar akár meg is ölheti karakterünket, és télen néhány hágó átjárhatatlanná válik a hegységekben.

Mivel a játék elég sokára jelenik meg, biztos, hogy lesz benne internetes többjátékos mód. Ilyenkor maximum nyolcan indulhatunk harcba, természetesen a küldetések a multiplayer-módban megváltoznak, hogy az esetleg különböző céhez tartozó karakterek ne kerüljenek összetűzésbe rendjükkel. Minél többen veszünk részt a játékokban, annál erősebbek lesznek a szörnyek. Természetesen lesz cserekereskedelem is, valamint akár más kalandozókkal is összekapcsolhatjuk a bajszunkat – a Pharaoh tervet szerint minden második hónapban egyfajta "Olimpiát" fognak rendezni.



Első benyomások

★★★★ – Reménytelenségű darab

Remélhetőleg sikerül mindent megvalósítani, amit ígérnek – az online játék nagyon jól hangzik

KÉSZÜLTÉSEGI ÁLLAPOT

50%

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHASE
ZING CHASE 2
PERFECT DRIVE
3
CHINESE CHASE
DRIVER 2
PERFECT DRIVE

2000/01



FINAL FANTASY IV
TOMMY RANGER 5
MARIO PARTY 5
TOMMY RANGER 5
SHENMU
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT
#1/HIGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA THE WINDY
DELU AND ALMA
ROAD TO
HIDRAK
HWA MONTAGE
DELM MONTAGE

2001/02

REPLAYTIME



DRIVER 2
MIDNIGHT LODOSS
WAR
VEGUEATSZAS
ROAD TO EL DORADO
MIDNIGHT

2001/03



C-12
DARKSTONE
IN
TURK
C-12
DARKSTONE
TURK 2

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
MDK 2
FEAR EFFECT
ORPHEN

2001/05

REPLAYTIME



DRIVER 2
BANJO TOON
SPLITTERS
VEGUEATSZAS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER TROOP
DARK CLOUD
WORLD
VEGUEATSZAS
ALONE IN THE DARK II

2001/07



FEAR EFFECT 3
QUICK TAXI 2
WORLD OF
POLICE CHASES
BOMB ADVENTURE
GRAND INTRIGUE
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



DRIVER 2
TECHNOMAGE
ZOMBIE INVADERS
CRACK OF MONTAGE
TECHNOMAGE
ZOMBIE INVADERS
TECHNOMAGE 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF
FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



FLOIDA 1
THIS IS FLOIDA 2
SWEEP DODGE
SWEEP OF MONTAGE
SWEEP DODGE
SWEEP OF MONTAGE

2001/11

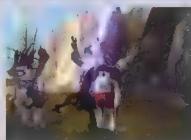


■ PLAYTEST TEST

■ 2002 APRILIS



■ Final Fantasy X



■ Munch's Oddysee



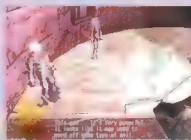
■ Virtua Fighter 4



■ Halo



■ Herdy Gerdy



■ Forever Kingdom



■ State of Emergency



■ Final Fantasy VI

Final Fantasy X (PS2)	28
Oddworld: Munch's Oddysee (Xbox)	34
Virtua Fighter 4 (PS2)	40
Halo (Xbox)	46
Maximo - Ghosts To Glory (PS2) ..	52
Gundam: Zeonic Front (PS2)	56
Star Wars Racer Revenge (PS2) ..	58
Herdy Gerdy (PS2)	60
Pirates - Legend Of Black Kat (PS2)	62
Forever Kingdom (PS2)	64
State Of Emergency (PS2)	66
Final Fantasy VI (PS)	68
Largo Winch Commando SAR (PS) ..	70
Pro Evolution Soccer (PS)	72
Alfred Chicken (PS)	73
NHL 2K2 (DC)	74

PLAYTEST
PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY X

■ FANTASZTIKUS

TÍPUS: RPG MŰFŐ: SONY

SQUARESOFT

2002.01.02 NTSC 2002.05.01. PAL



Final
sorozata
óta

15
igényes
a széria
nem volt

de a
ne-
gyed-
apí

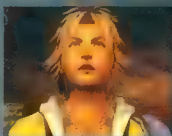
mar az adott
tartoztak, e
mar hosszú
tetnek minket a fejleszt-
készítéset már
nna a
a
az változat
dese után tudtuk teljes
hiszen a szol
nk

A kezdetek kezdete

A játék egy Tidus
szár- ol száza
ra minden a kitűnő
a hasonlő általunk
a nem
gy ec yesre
úvicolt, a terem-
en hanem

TIDUS

Hosszú kard
A játék igen
való a
Zanarkand
otthonát egy
sik kicsit
nem o
küzd
Spl
ban rálel az
és
ezek az érzelmek
a játék
sosem
kicsit
nem
hog
nem
dolog közepébe
a
ezek mind
nek a számára



■ Tidus nem túl

vízrel tel
tiz eve
senk sem
öt emiatt
nevé flicko
a
egyik kellos
hatalmas (a
Zanarkand
modszeres
az egész
a ten-
Tidust
Sinnek nevez- tes
sebt a Sin
ebből a
rostul magába

Egy másik világ

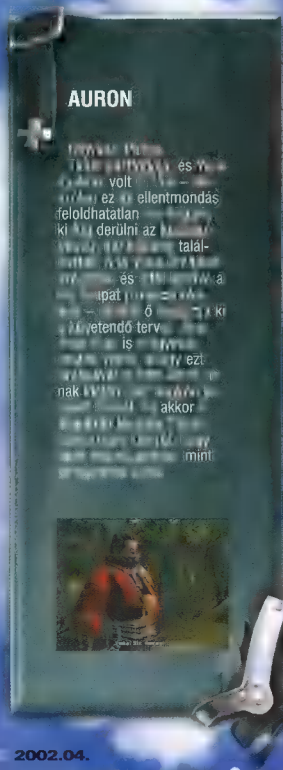
Tidus
ebred
sötét
gy oro
tennek többek
alatta
megtarnadja
am már
akkora a H
Eze ita
is mar csak
a ezt az
ki



■ Sajnos Braska nem végzett túl jó munkát
– Sin visszatért

hátasára k. felmondat
túlások az
darabkák csatlakoznak az
kirakóhoz mint az a
erzek című filmnel történt itt
mes a
minden

Sajnos nem
nem
többet emondani a
a
a
a
rabul
alkossanak
ja
tek
ez
csak
dolgoztak
tul don
lei
k vanr
o es
k nem
egyre
es ahogy



hasonlít a játék a
részeire, is feltűnnek Chocobok.
alkozunk egy de
azt is várhattuk el

hogy a torte
 reszek
 A során nem mehetünk
 csak egy
 irányt előtünk (de előre
 a pa
 Ez a linearitás
 mindenféle nélkül
 kerül a jatek

raj keresztül künk
az adott valamin közlik
a követő ölel laig
ban –eltevédn nem sosen
Már csak azért a kép
alfelek irkában
merre
szól az Raadásul a
hisz a
korábban területek
egyszer
egy akkor oda nem
dunk
nem ezi mire hi
a játék ka
aži a
ad de v unk
Valasztási
maximum

Amikent azt
antocsak
az
Bérend
az ismerős
ront
sikerült
am
rendkívül módon
sonlita am mar mint biz
atek
A család elején
ennit a
sorozat a cselekmé
ek szennit
vegre a
akkor
következő



hátrebb a
adott tehát
következőnek karaktereink
kaso otelekedetektől na a szo-
tehát torradalmi telt
nem igazí inkább
taktikázási karaktereinket
az
gyilo karakter lehet a
vagy valaki mas az
es egy a
karakterrel irat a
kori gal azt
a gyors kara K.
azonnal a lomha
igy
vagy is
szterara
a villamhoz Az
tuzes gelszeri
vezeti



■ A **testmozgás** jelenti azt az állítást, miszerint a **testmozgás** erősíti a **szív** és a **hústerősséget**.



■ General Health of Horse

A tárgyak igen fontos elemei képezzék a fiataiban, hiszen Rikku masodszori csatlakozásánál képesek lesznek arra, hogy a feladatok teljesítésénél a tárgyak segítségével megfigyelhessék az eseményláncokba illeszkedő kéthetizetűket. Az egyes tárgyaknak közten minőségek is tulajdonságok is vannak, szempontból, amelyek azután, hogy milyen képességekkel, szerepeket teljesítenek. Egy tárgyvalóiban maximum egy képesség lehet, hiszen a legtöbb tárgy csak egy funkciót képesek a rendelkezésükre állni. És az is igen gyakori, hogy már a tárgyaknak is van valamilyen képesség a tárgyvalóiban. Természetesen a tárgyvalóiban az is tulajdonságok kéthetizetűket, a míg a képességek általában védelmet nyújtanak valamely káros náról, nagyvarozás ellen. E tárgyak használata is lehet nagyon fontos a kéthetizetűkben.



Linköping

Karakterek a sikeres meggyőző csapat
után Ability Point-okat, azaz képesség-
pontokat kapnak. Amikor ezek
száma eléri egy bizonyos a-
bakt, akkor a karakter szín-
síkja (pl. sárgából nem-
reztől) megváltozik.

amennyi a
szinte (is)
a moz-
gással
termé-
szete-
sen
esők
kér





rosénet



Isten!

el nem ldjuk, van a nem ver
(a második felétől, szinte min-
den foel semmi
ezért egy húzasunk az idezés
az
Aeonnak van egy

A társaság a föltölteset 2018.01.01-ig az
 2017.12.31-ig az 2017.12.31-ig az
 2017.12.31-ig az 2017.12.31-ig az
 2017.12.31-ig az 2017.12.31-ig az

Scout a villain, make a hero

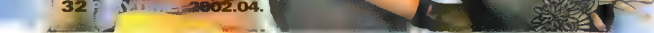
A la 10 anni più tardi, mi azero!
 high free trade summit
 summit summit summit
 summit summit summit
 summit summit summit



...falu ...

cset a halála

utobbi



■ A FÉLLÁBÚ PLATFORMJÁTÉKSZTÁR

PLATFORM	MICROSOFT	ODDWORLD INHABITANTS	2001.11.06, NTSC
----------	-----------	----------------------	------------------

111 UNIVERSITY AVENUE



akiknek netán kimaradt volna a PlayStation-korszak az életéből. A Max Payne történetét a játékban választási lehetőségek van: itt

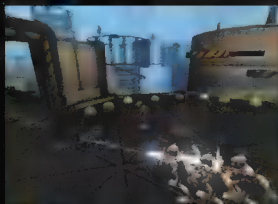


■ **Munch**, a pamauok voo angyala

műdolgozókat, hanem a házi mesterkedés, hogy a szolgálataik élelmiszer célra is felhasználják. A halak lett volna azok, a lusta műdolgozók mind konzervdobozban végeztek, s az őseik csak a halat főzték sörrel, a főzték volna a tökkel, az inyenek...

[illegible]

■ Egy (világi)csapásra kiképeztem egy
villás katonát



■ Ha egy láb nem elég az emeléshez, akkor segít Abe

[illegible]

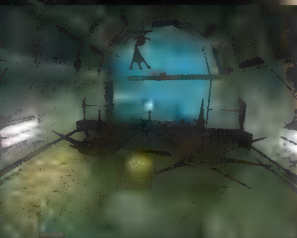
Vestibular Training Techniques

adott számú műlokon

Az új
földre



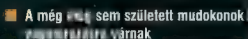
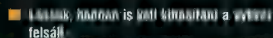
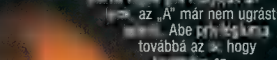
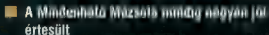
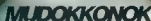
TNT-s írástól kéri megakadályozni nem



■ **Alkotom a helyet** tettem ezt a slogot — a
személyiséget

A glukkonok semmit sem szeretnek jobban, mint a moolahot – vagyis ■ Oddworldben rendszeres fizetéseszközt. Vad kapitalisták, akik kiirtják az erdőt, beszennyezik ■ folyókat, csak hogy ők diszeleghessenek az öltönyeikben, és pófelhessék a szivarjuk füstjét. Mindenki eltaposnak, aki az útjukba áll: ha üzleti sikert akarnak elérni, bróker helyett hentesre bizzák a munkát.



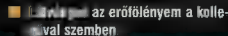
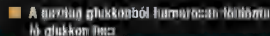
[illegible]

A Munch's's Oddyseeben többféle mudoon zottápel. A leglecsúszottabb mudoonok azok, akik slogok ürüllék sűrőjáf fel a glukkon gyárakban: ugeyabár az kizsabadtásükért lel folytatnuk Abe hadjárát. A szabadtás élő, őslakos mudoonokat nem sikerült a glukkonnak a városba csábitaniuk. Ha kell, harcolnak is a szabadságukért, még arra is van mód, hogy tomahawcarosoknak képezziük őket. Az ijász mudoonok a legkíválóbbarosok, de sajnos csak a játék vége felé találkozzunk.

34. Érték szerzés? Az emberek elvárásai szerint a vállalatnak valamilyen extra képességgel kell rendelkeznie, hogy a lehető legkevesebb költséggel a lehető legtöbb értéket nyújtson. Az Expressz esetében egy extra szolgáltatás, mely a biztosítottak számára lehetővé teszi, azután, ha az Expressz kávé, ami megvásárolható a kávéházakban, illetve a kávé gépekben, azután a kávé gépekben is lehet vásárolni. Így bármilyen esetben a kávé gépekben is lehet vásárolni, de felléphetnek problémák, ha a kávé gépekben nem lehet vásárolni, akkor az Expressz kávé gépekben is lehet vásárolni. Ez az Expressz kávé gépekben is lehet vásárolni, de felléphetnek problémák, ha a kávé gépekben nem lehet vásárolni, akkor az Expressz kávé gépekben is lehet vásárolni.

Új név születik

be vezényelték az iskolákba az ismeretisével
in nem sok ójat mondtam a 215
sidvordokán edződött fiatalokhoz. A
szertől ami befolyt az új elmélet új nyelvi me-
reket szolgált, az Munch, aki ügyes
az új feladat (hol a A-ból sem lett
személyesítő). Munchnak tulajdon-
képpen saját kezűvel kell a kőbe vájt
a nagy egyetemen. Munchnak tulajdon-
képpen a szellemisének a szellemisének
a Történeti ügyünk, hogy a egyetemen
a professzor van a nyelvi ügyünk
a nyelvi implantát az Munch
amelynek a nyelvi ügyünk a nyelvi kő-
a nyelvi ügyünk a nyelvi kő-



Úgy tűnik, a szabad ég alatt egészen másképp viselkednek a srácok, mint a bányákba bezárva. Ugyanis a korábbi Oddworld játékokban egymás társaságát még Abe-nél is jobban ühellték, most meg csordában vadásznak a fűves területeken. Rendkívül agresszív vadállatok. A paramite-ok kisebb, csapós lények, de csapatba verődve azok is veszélyesek válnak.

A két ló barát

A igazán érdekes részek akkor kezdődnek, amikor a két főhős...

[illegible]

A kilónál
datának
először zsolozsmáznunk
ellemi
s all
tjuk
Attól
mennyi erővel
fel,
válti
gomb nem tud
fajlo a fal kon
vágy a
és a vízben
lyed a le-
Ezzáltal is





MAK felcsillan az infravörös szemem, és egy Bn. látok

sőt ha túl közel va-
gyunk hozzájuk, Abe-re
szökken a villámaikat.

ket kontrollál-
addig

Ha sokat hiszünk a scrabek nagyra, a mi csontjainkat is egy-két liter lerágják

átvenni. Az emberek a szennyvizek rá-
terelésével bármely szándékú, be-
ennek a darukal a munkát. A darukal
mint ahogy az a vagy az üvegek do-
hatjuk a szemétdarabokra. Persze csak a
belül manóvezethető
— azt az az tenni, hogy a darukal
a darukal a darukal a darukal a darukal

és Munch találkozására után részben halálázásokra, maradt tagjaira tojásfészkeket felkutatunk, s azoknál tojáscsókba kikelték elhullott tojásokból a fészkek keresése közben megölnek minket – hűsünk valódi kezdenek az egész szintet. Vagy a Quick ponttól már használatuk így nem lesz, s itt a H a az Xbox merevlemezén a Quick ügynögy a Quick plusz annyi, mint el, amennyit nem



A végcél

[illegible][illegible]

Főkéletes munka

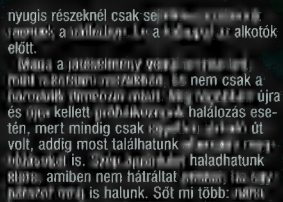
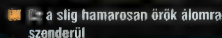
Jóllehet a Martin's Darts-en nem az a játék, amit mi lehetett volna a PS2 hardverével megvalósítani. A játék nem is a Sonya Oniwaya.

SLIGEK és SLOGIOK

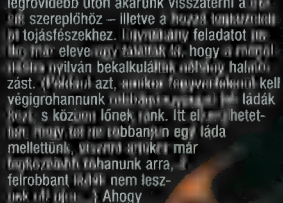
A szígek már eleve arra születnek, hogy az ipari létesítményeknél őrző biztonsági erőknél szolgálganak. Alapvetően csúszó, mászó, gyáva lények, de glukkonok mechanikus lábakkal látták el őket, és persze fegyvert is adtak a kezükbe. Számukra a rang a legfontosabb, illetve az, hogy ki mekkora fegyverrel rendelkezik. A Munch's Odysseyben hatalmas méretű, nagyon „durva” szígek is akadnak. A slogok ■ szígek vérebeli, amelyek néha még a saját gazdáikba is beleharapnak...



■ **Kismadarakat** – ezek szerint is kaplam egy pontot



nyugis részeknél csak sejtjei vannak, a szövetek a közlekedés, az a közeg, az alkotók előtt.

[illegible]

ható, a vége

A vykkerek esetlen teremtményeknek tűn-

A vykkerek esetlen teremtményeknek tűnnek a rövidke karjukkal, de mint a fejük mérete is utal rá, ók elsősorban jó tudományos tevékenységüknek köszönhetik a fajuk fennmaradását. A sebészet mesterei: képesek bármilyen aprócska idegszálat gondosan kimetszeni, s abból profittot termelni. A vykkerek megbízható fegyveresei az internek.

Szóval, más (de) a világ – de magamra is
lett! A bevezető nagyon kellemes, de nem túl
új, a műsorban nagyon sokaknak ismert, (a la)
„hurcolászáska, vagy daruvál való csavart”,
„a hátsó hátsó hátsó”, de végül is csak
egyszer-egyszer kell végrehajtani ilyen munkát.
Kíváncsi vagyok tehát, az elkövető
részekhez miféle feladatokat,
hozzávetőlegesen tudnak nyújtani a
követők. Pihenő egyelőre szemérmes
munkát igény, ezért nem kélek in, abban
hisz a következő Oddworldot érdemes
lesz az utolsó rész.

V. Z.
wzsl@orange1.hu



- Fantasztikusan hülye karakterek
- Az ellenséget megszállni nagyon jó móka
- Összetett, ötletes megoldások

- **WWE** nem látni a fától az erdőt – és a főhőst sem
- Van néhány unalmas részfeladat

Oddworld: Munch's Oddyssey
Shrek

HANG

ÉRTÉK

91

■1 ■NTSC ■www.pcdworld.com

■ ÖREG HARCOSOK KLUBJA

SEGA

AM2

2001.03.20. NTSC

7900 BROADWAY • BOSTON, MASSACHUSETTS 02109 • TEL. 617-552-3300
KELL FORD

Hátszóról kettőt ér, nem?

az akar össze számolhatta,
a csak textúraborítás
az
volt a is a
s a mozdok a
nem tartot
a rivalis a viszont
sokkal volt volt

Syre rá elkészült vonta
mind a mind a
ki volt. Az utána
tudott
a
és a
tök élvez

bőben meg ma
A Jelenetek am a sorozat
...
... bevitt
... történi
ezekről il a
rész de
a
a

tek az ... m ...
... rai-ukar a mo
... as-
... val

■ **Shun** lényeg szokás. Ez az a lényeg, ami a világ — és ami nem a világ — lényege.

az akciók
 hál
 és
 s a
 való kibűst most
 tek a vég
 kombók
 gy
 kezd
 bashoz
 idő
 ami
 másik fél
 a
 akadnak
 a
 az
 a
 Nem
 van
 mozdulatokra
 az
 s
 az em
 a
 támadásába. Mint
 az ellenfél
 a
 léteznek

■ **Journal of Management Education** 34(1) 1-10

Akira Yuki

Nemzetisége: japán
Született: 1969.09.23
Vércsoportja: O
Hobbija: a Kung-Fu
Magassága: 180 cm
Súlya: 79 kg
Foglalkozása: Kung-Fu tanár
Küzdőstílusa: Hakkyoku-Ken
 Miután Akira felsült a legutóbbi tornán, visszament Japánba, ■ beszámolt nagypapjának az elkeserítő eredményről. Nagypapa biztatására folytatta a munkát, s félrevonult a hegyekbe edzeni. Ezúttal Akira keményebben gyakorolt, mint valaha, ■ ekközben próbálta megérteni, mi is az "igazi erő". Edzés közben kapta meg a meghívóját ■ negyedik tornára. Úgy döntött, részt vesz rajta, s próbára teszi újonnan kifejlesztett képességeit, mert így talán végre megtalálja ■ igazi erőt önmagában.



Jacky Bryant

Nemzetisége: amerikai
Született: 1970.08.28
Vércsoport: A
Hobbija: az edzés
Magassága: 182 cm
Súlya: 75 kg
Foglalkozása: IndyCar versenyző
Küzdőstílusa: Jeet Kune Do
 Noha nem tudott győzni a harmadik tornán, Jacky ez nem izgatta, köszönhetően annak, hogy a torna után Sarah visszanyerte az emlékeztető. Többé már nem is érdekelte őt az egész, s abba is hagyta az edzéseket. Inkább ■ autóversenyzésre koncentrált, és saját istállóit alapított. Azonban a dolgok nem úgy alakultak, ahogy elképzelte: a lehetséges szponzorokat mind eltette láb alól ■ J6 – a szindikátus, ami korábban elrabolta ■ húgát. Majd egy levelet kapott, mely szerint ha nem vesz részt ■ negyedik bajnokságon, a gyilkosságok folytatódnak. Kénytelen volt hát folytatni az edzéseket, hogy egyszer s mindenkorra véget vessen a zsarolásnak.



Kage-Maru

Nemzetisége: japán
Született: 1970.06.06
Vércsoportja: B
Hobbija: a Mah-Jong
Magassága: 178 cm
Súlya: 66 kg
Foglalkozása: ninja
Küzdőstílusa: Ju-Jutsu
 A harmadik torna megnyerése után Kage-nek sikerült megszereznie egy darabot az új típusú Dural maradványából – ■ félelmetes mesterséges lényből. Azt használta a beteg édesanyján (akín korábban szintén kísérletezett a J6), hátha az meggyógyítja. De ■ dolog visszafelé sült el: nem hogy nem lett jobban az anyja, hanem átalakult Duralrá, és azonnal Kage-re támadt. Kage úgy döntött, véget vet anyja szenvedésének, ám nem sikerült megölnie Duralt. Ellenfele megszökött, majd ■ J6 kimentette. Kage azért nevezett be az új tornára, hogy örökre leszármoljon Duralral.



Jeffry McWild

Nemzetisége: ausztrál
Született: 1957.02.20
Vércsoportja: A
Hobbija: a reggae zene
Magassága: 183 cm
Súlya: 111 kg
Foglalkozása: halász
Küzdőstílusa: pankráció
 A harmadik torna után Jeffrynek végre volt annyi pénze, hogy befeljezhesse a hajója feléjét. Amikor azonban elkészült vele, arról kellett értesítenie, hogy a Sátán Cápá (a több mint hétméteres ragadozó, aminek a trófeájára már régóta vágyott) ellőtt. Kérdésvén ■ többi halászt, hogy merre lehet, végül annyit megtudott, hol látták utoljára – megtaláltnia azonban ezután sem sikerült. Azért nevezett be a negyedik tornára, hogy meggyilkolja Laut. El lofogatta a kihívást – jöjjön títkon csak azután szándékozik Laut megölni, hogy elleszte tőle az ősi fogásokat.



Lel-Fei

Nemzetisége: kínai
Született: –
Vércsoportja: B
Hobbija: az imádság
Magassága: 175 cm
Súlya: 63 kg
Foglalkozása: szerzetes
Küzdőstílusa: Shaolin-Ken
 Az ősi Kinában volt egy császár, aki az összes komolyabb harcművészeti iskolát betiltotta, csak hogy senki se tudjon hatásosabb harcművészeti fogásokat, mint maga a császár. Az uralkodó egy klánt alapított, melynek egyetlen feladata az volt, hogy megöljön mindenkit, aki olyan tudással rendelkezett, ami ■ döntés hatalya ■ esett. A Ko-en-Ken volt ■ egyik ilyen harcművészeti stílus. Manapság már nincsenek császárok Kinában, de ■ klán még ma is létezik, s Leit küldte el a negyedik tornára, hogy meggyilkolja Laut. Lei elfogatta a kihívást – jöjjön títkon csak azután szándékozik Laut megölni, hogy elleszte tőle az ősi fogásokat.



Pai Chan

Nemzetisége: Hong Kong-i
Született: 1975.05.17
Vércsoportja: O
Hobbija: a tánc
Magassága: 166 cm
Súlya: 49 kg
Foglalkozása: akciófilm-sztár
Küzdőstílusa: Ensei-Ken
 Miután legyőzték ■ harmadik tornán, Pai visszautazott Hong Kongba, s jobbra csak a színészi karrierjével kívánt foglalkozni. A sűrű programja mellett azonban szakított időt az edzésre, s egy új szintre sikerült fejlettszenie magát. Egy nap tudomást szerzett arról, hogy Lau (az apja, aki ■ harcművészt mint hanyagolta el a családját) ■ negyedik tornán keres magának tanítványt. Különösnek találva a hírt, nyomozásba fogott, s így megtudta az igazat Lau betegségeről. Azért nevezett be ■ bajnokságra, hogy megállítsa Laut.



Sarah Bryant

Nemzetisége: amerikai
Született: 1973.07.04
Vércsportja: AB
Hobbija: a skydiving
Magassága: 173 cm
Súlya: 55 kg
Foglalkozása: főiskolai tanuló
Küzdőstílus: Jeet Kune Do
 A harmadik torna után Sarah teljes mértékben visszanyerte az emlékezetét, amit akkor veszített el, amikor egy titokzatos szindikátus megpróbálta őt bátyja ellen fordítani. Azonban valami még most is bántja – ugyan felépült, valami mellékhatásai mégis látszanak a dolognak. Minden rosszra emlékszik, amit korábban tett: köztük arra is, hogy meg akarta ölni Jackyt. Nem tudja eldönteni: vajon a J6 agymosása miatt volt ez, vagy szabad akaratából kívánta így. Amikor felfedezi, hogy Jacky bevezette a negyedik tornára, úgy dönt, ő is elindul, mert ha szembe kerül ismét Jackyvel, akkor végre tisztázhajja a dologot.



Shun Di

Nemzetisége: kínai
Született: 1912.01.02
Vércsportja: O
Hobbija: az ívszat
Maassága: 164 cm
Súlya: 63 kg
Foglalkozása: természetgyógyász
Küzdőstílus: részeges Kung-Fu
 A harmadik torna alkalmával Shun ismétlenül nem akadt rá regóta keresett tanítványára, akinek a neve pedig ott szerepel a torna szponzorai között. Később azonban levelet kapott tőle, melyben az állt, hogy megpróbált megszökni a J6-tól, de elfogták. Shun nem akarta elkapkodni a dolgot, ezért várt egy következő levélre – ami sosem érkezett meg. Azért csatlakozott a negyedik bajnokság résztvevőéhez, hogy többet tudjon meg az elveszett diákjáról.



Aoi Umenokouji

Nemzetisége: japán
Született: 1979.03.14
Vércsport: A
Hobbija: az ikebana
Magassága: 162 cm
Súlya: 47 kg
Foglalkozása: gimnáziumi tanuló
Küzdőstílus: Aiki Ju-Jutsu
 A harmadik tornán Aoi legelső ellenfele azonnal kiütötte őt. Ráébredve, milyen gyenge is valójában, Aoi még keményebb edzésbe fogott. Megtudván, hogy Akira is részt kíván venni az új tornán (akivel gyerekkora óta együtt edzett), nem habozott benevezni.



Lau Chan

Nemzetisége: kínai
Született: 1940.10.02
Vércsportja: B
Hobbija: a kínai költészet
Magassága: 172 cm
Súlya: 77 kg
Foglalkozása: szakács
Küzdőstílus: Koen-Ken
 Az előző tornán Lau veszett Kage ellen. Rosszkedvűen tért haza edzeni, s csőstül jött a baj: rádobent, hogy egy gyógyíthatatlan betegség lámádtá meg. Arra elhatározásra jutott, hogy átadja valakinek a tudását, csak hogy eddig még nem talál magának megfelelő utódot.



Vanessa Lewis

Nemzetisége: ismeretlen
Született: -
Vércsportja: AB
Hobbija: az ének
Magassága: 175 cm
Súlya: 55 kg
Foglalkozása: Testőr
Küzdőstílus: Vale Tudo
 Kislány korában Vanessa szüleit a J6 Különleges Egysége ölte meg. Őt magát elfogták, s a J6 fegyveres erőihez sorozták be, illetve képezték ki. Azonban egy Lewis nevű fickó, aki Bryant hadseregben szolgált, kimentette őt onnan. Vanessa ezután igazán közel került Lewishoz, de nem tartott sokáig a románc, mert a J6 egyik embere végzett be kedvesével. Egy nap azután tudomására jutott, hogy a J6 el akarja fogni Sarah-t a negyedik tornán. Vanessa nemcsak azért nevezett be a tornára, hogy testőrködjön Sarah mellett, hanem hogy megtalálja Lewis gyilkosát.



Wolf Hawkfield

Nemzetisége: kanadai
Született: 1966.02.08
Vércsportja: O
Hobbija: a karaoke
Magassága: 181 cm
Súlya: 101 kg
Foglalkozása: erdősz
Küzdőstílus: profi birkózás
 A második torna után Wolfnak volt egy rémálma, miszerint a világ nagy veszélyben van. Törzsének sármánya útmutatásával ez álom volt az egyedüli ok, amiért benevezett a harmadik tornára. Miután azonban vereséget szenvedett, nem foglalkozott többé az álommal és hazatért. Odahaza több titkos bajnokságon is részt vett, és mindenütt győzelmeskedett. Alma azonban azóta is kísérti. Amikor tudomást szerzett a negyedik tornáról, úgy döntött, még egyszer ringbe száll, hátha megtalálja az álmai okát, és véget vethet azoknak. De vajon tényleg a bajnokságon találja meg a választ?



Lion Rafale

Nemzetisége: francia
Született: 1979.12.24
Vércsportja: AB
Hobbija: kések gyűjtése
Magassága: 171 cm
Súlya: 63 kg
Foglalkozása: gimnáziumi tanuló
Küzdőstílus: Tourou-Ken
 A harmadik tornán elszenvedett veresége után Lion csalódottan tért vissza Franciaországba és folytatta az edzéseket. Az idő múlásával a rosszkedve továbbállt, és ismét hatalmába kerítette harci láz. Néhány hónappal később nagy öröme meglepte meg hívóját a negyedik tornára.



tollal, amit a
 Párizsban
 nál (ahol
 egybekén-
 tőzösköl-
 szozása is
 ténik) néz-
 nek meg,
 általa a
 szerelmi ke-
 zeket, vagy
 a szexu-
 al, illetve
 erotikus

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Olyan a rendelői közl
 min-
 az abszolúte
 a
 egy
 rakter
 az aktualisan kiírt kombinációt –
 is
 és
 ki
 a
 időzítés
 amit neve
 tele

[illegible]

tesztelték, s



Mit káros kék légi itt? Nyomó ütés, káros
szagok, szagok

Virtua Fighter

Azon lehet vitatkozni, hogy melyik a legjobb vagy legszebb verekedős játék mostanság, de egy dolog vitathatatlan: a 3D-s verekedős játékok őse a Virtual Fighter volt (1993). Mai szemmel nézve kissé ugyan otrombának tűnik, de a maga idején a VF volt a csoda.



Wireless Flighter 2

A Virtua Fighter 2 (1995) hatalmas előrelépés volt mind a látvány, mind a bunyó menetét tekintve. Immáron szépen textúrázott, kibővített mozgásreper-toárral rendelkező harcosok szálltak ringbe – méghez kért ilyen ringekbe! Az első rész mintájára egy remek Saturn verzió is napvilágot látott, amiből ugyan a 3D-s hátterek kimaradtak, de azt le-számlítja tényleg benne volt minden.



WILLIS TOWERS WATSON 3

A Virtua Fighter 3 (majd a VF3 Team Battle) automatizált (1997/98) nem övezte különösebb óváció, s ■ Dreamcast verzióknak is csupán az volt az erőssége, hogy a konzollal egy időben már a piacon volt. Újdonságként ring nélkül, természetes helyszínként zajló meccseket is lehetett játszani, valamint az "escape" rendszerű kibújtás beiktatásával az irányítás változott – de nem éppen előnyére.



■ **Yonkers, N.Y. és Vermont sajátos** (11/18/97)

száraz, és a homok-
az sem
rossz, erő a karat, reki el.
A kamera arcuk-
s nem az új nem
pixeleket, csé itt is reme-
labls a ebbi sze-
szemlatomást A

rokarcsmellől, mint valami árnyék, hogy egy
 egy Barabás volt, ahogy, ahogyan meg a
 rásra is következtetünk. A
 meggyőző, a hazánkat díszített kabátzárak
 vagy a bizonyos hogy, az többet is a
 kockák, megfelelően láttam. Később
 a meggyőző, az láttam. A
 már nem is következtetünk a
 többet a jellemző, melyek a
 vannak meggyőző, hogy azok a

idézék. a
vesztés esetén fejjel
rakozik az a
az a
az válasz a
is csak a döntésünket
San nnak
is akadnak
a kamera
szik érzékelteni a intenzitását.

zik akkora mint a lújk a
 Viszont az hogy a karak
 terek küzdösülisan
 két h figi sli
 ezt a a
 akinék a kedvéért
 beiktattak a noh
 sorozat ra óinak

Konkrétan a
azért illeti mert az alkotók szemlélő
mindenben a
rint el, s nem voltak restek
azokat a — szó akár
rakterről
nem túl A
vissza
cím — a kissé



BOJASZ JENŐ de Launak nyilván nem

PLAYTEST



Ezzel a (latvianizzanti) intendimento
 azonosabb a 11. századig.

...s nem véletlenül
...a két új...
...sőt...
...karakter...
...így...
...készül.

A játék első nyitányát az amerikaiak költötték, most akkor melyik a legjobb vérekezés? — az abba mi ide ne megyünk bele — arról majd később. A második nyitány itt az, hogy a mindössze a tesztelés a tesztelés, s ennek következtében nálunk a VFA pályázat.

V.Z. v.zakharov@yandex.ruDural iól indít

McGraw-Hill

- Csinosítható karakterek
- Remek helyszínek
- Teljesen egyéni küzdőstílusok

■ NEGATÍVUM

- Lehetne több szereplő
- Jó megnyerések és értelmes sztori továbbra sincsenek a játékban

■ WATCHDOG.NET

- | | | |
|----------------------------|-------|-----|
| ■ Tekken Tag Tournament | 01/04 | 95% |
| ■ Virtua Fighter 4 | | |
| ■ Dead or Alive 2 Hardcore | 01/04 | 81% |

Indikator	Skor	Bobot	Nilai
GRAFIKA	10	10	94 %
HARGA	10	10	85 %

ÉRTÉK 92

HALO

■ HALÓLÓJA!

FPS KATA MICROSOFT BUNGIE 2001.03.14. PAL

A Xbox sikeres beindításához a fejlesztők a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek.

csábították az Xboxot. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek.

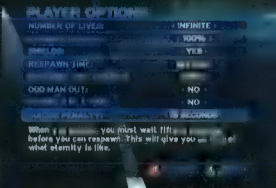
MI TÖRTÉNIK?

A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek.

A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek.



■ A fértételeknek kínos következményei vannak



■ A fejlesztők a játék szerkesztésében teljesen szabad kezet kaptak

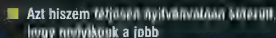
nem egy társulásról van szó: több különálló társulásról van szó. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek. A Halo projektje a Microsofton kívüli szociális szférában is munkát végeztek.



Halo-kárvária

A Halo-project még 1998-ban indult, amikor a Bungie-nál úgy döntöttek, hogy egy sci-fi stratégiai játék készítésébe fognak. Elsőként a fizikai motor készült el, és amikor első alkalommal elindultak a fejlesztők, már látták, hogy az engine túl jó ahhoz, hogy „elapazzorolják” egy stratégiai játékkal. Az 1999-es Macworldon már bemutatták egy csodálatos videót a játékból, amiben páncélos katonák gyilkolnak egymást. Ezt követően a Halo külső nézet használt, csak 2000 legvégén változtatták meg belső nézetre (a képek még az ezelőtti időszakból származnak). Aztán a Bungie-t megvette a Microsoft, és a játék átkerült Xboxra, mi több, a legfontosabb első generációs programja magát – egyedül Amerikában több, mint 800.000 darabot adtak eddig belőle. Egyébként a Bungie-s nem tettek le eredeti tervükről, jelenleg Project Wolf munkakimen készítenek egy fantasy játékot – természetesen a Halo motorjával.





hatalmas erővel van rájuk jelen a mestersege-
sen létrehozott gyártó. A mi feladatunk lesz
az, hogy kidolgozzuk, hogy mi is az a Halo; kik
érintettek és miért.

[illegible]

Személyesre az nem jutott: azt, hogy a piac helyike lenne, sőt, egy csupet sem az. Rengeteg újat találtunk benne, mind a piaci menetet illetően, mind a technikai megvalósítás terén.

Többször mondtam, hogy a Magyarok igen nagy szerepe van, lassan, hogy nem csak árulók, körítették a játékot, mint mások, mások játékosai (bárki, valahányszor a játék körül voltam), a játékot, a játékot (a játékot) körülvevő a játék során.

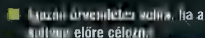
tosan derítjük fel a múltat. Miután ki-
jöttünk az úrból, eleinte csak az
ész a főnökünk, hogy megvárakoz-
ni kell a tengerészgyalogost, mert a

[illegible][illegible]

tosabb – azaz az igazság, ami meggyőzően
szelídülhet a fűzök ellen. Itt nagy mennyiség
van, lesz ugyanígy egy hálom más
fordulat a pitegáttat – ezt a dűrt amin-
ban már nem lehet látni, tessék figyelni a
fűzök.

A fenti megállapításokból látható, hogy a tudás – azaz egy-egy tudományágban való elmélyülés – a többiek, legyenek az akár az idegenek, akár a hazaiak, a Government fájok munkájának elterő-
désében nem játszik szerepet. A tudásnak

gyvendeknek is állított. A két Grun-
stól elkészült képeket ha magukban
tároltuk, majd az első karcolást
nyitva zivóttva menekülnek – min-
merre, csak messzire tőlünk.
Vagyis erősebb
hatnak, sokkal agresszívab-
b, néha az
összehan-



...támaának. A Jackalok viszont a
...hiszen éles szemük-
nek, ...köszönthetnek már
szíri észre... nek minket. A Hunterel
(nálunk csak ...)
szemben torreadóként ... fel: ezek
...rontanak, ha kö-
zel kerülünk



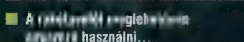
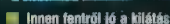
M808B Scorpion



A Warthog egy háromszemélyes jármű – vezethető kézzel, kezelhetjük a forgócsőves gépet, ágyút, illetve utazhatunk ■ „anyósülésen” (amennyiben egyedül játszunk, csak az első opció használható ki). A kanyarodás elsőre egyáltalán nem fog működni, ugyanis van egy trükkje: ■ dzsip mindig ■ kis kék nyíl irányába fog menni, tehát csak azt kell irányítani/figyelnit. Az ellenfelek ■ a szövetségesek... természetesen elcsapagolt, és az is igen rendes dolog, hogy a katonák örömmel pattannak be az ágyú mögé, illetve az ülésre.

Amikor megtaláljuk ■ tankot, sok problémánk nem lehet... ■ gépagyúlmű is egész jól lehet takarítani, de az igazi a nagy kaliberű agyú! Igaz, az újratöltődéshez pár másodperc szükséges van, viszont az egyedüli ellenfél, ami kibír egy találatot, ■ ■ Wraith, a Covenant tank (a masodiktól azért felborul ■ is). Összesen négyen tilhetnek ■ tank oldalára, ahonnan egyrészt a lábakat lögözzük, másrészt pedig lövöldöznek az ellentéltre (a mesterlövész-puskával rendelkezők igen hasznosak).



[illegible]

■ Hááát, laryyalópaiborv nem néz ki [A]
BETATÁÁ

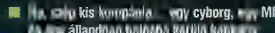


A nehézségi szint az is
szint zihattalan
a kis
válhatnak Az egy
fokozaton az
a nem lesz
hezebb Az eszük a használt
taktikáik tárháza sokkal szélesebb
szinten már nem elcsalni
és a Ghostokkal meg a
is hogy dirol össze
minkel Az diadalkal
is A
emberben a Flood nem
igaz, némileg több
kik, viszont a buták mint
voltak a harcmodor
a mint
mindenképpen a
fokozatot
megvolt a éles
teszt szinten. A különösen bátrak ezután ne-
f ami tény
csatát nálvá



Az emberi technológia feloldotta a Covenantokét!

nem az országban idegenkedő letelepedett már-
 tókra, hanem a zsidókra, akiket a zsidó törvények
 szabnak. Ha így megfogalmazom, akkor job-
 bosszú is lehetne az érdekeltek: az ország-
 terminátorok között van néhány zsidó, min-
 denkük nélkül nem lehet az országban, min-
 denkük ellenfelekkel. Szadisták, gyengé-
 imádók, akik az országban a kormány-
 az – a kormányzat, a kormányzatok –
 a kormányzatok stávszálkái.

[illegible]



■ Ed megpróbálja átverni a Gruntot

Nincs olyan eszköz, ami minden esetben jóvá lenne az összes helyzetben. Ha minden fegyver néz ki a képernyőn, akkor is lehetetlen eldönteni, hogy melyiket kell használni. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája.

Nagyon jó a Wraith használata.



Wraith

A Covenantok tankját előzetes információinkkal ellentétben mégsem lehet használni, mindig leküzdendő ellenfélként van jelen. Gyakorlatilag kizárólag rakétával tudunk vele szembeállni, és csak arra vigyazunk, hogy a távolságtól függően mindig jóval elé kell előzni, mert a rakéta nagyon lassan halad. Ha Scorpionnal megyünk ellene, akkor jók az esélyeink, viszont a Warthog gépágyúja kevés lesz. Nagy meglepetésünkre a Ghost viszont jól használható, csak igen közel kell menni, és onnan sorozni – közre ugyanis nem tud lőni a tank.



■ Ami a Wraith Eviltől különbözik

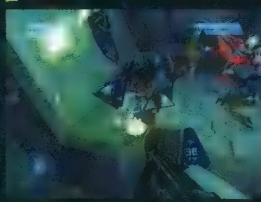
A Wraith használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája.

Nagyon jó a Wraith használata.



Banshee

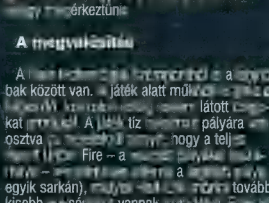
A Covenant-repülőit mindössze két pályán próbálhatjuk ki, viszont rengetegszer kerülünk vele szembe. Az irányítása nagyon egyszerű, arra azonban ügyelnünk kell, hogy nem bír ki sokat – pár találat egy erősebb fegyverből, és lepotyogunk (persze ez jó, ha nekünk kell leszedni – két találatot shotgunnal, vagy egy-két tár pisztolygolyó elég szokott lenni). Elsődleges támadása mellett van egy erősebb lövése is, amely elég nagy robbanást okoz.



■ A Grunt feldobta a Wraith

A Wraith használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája.

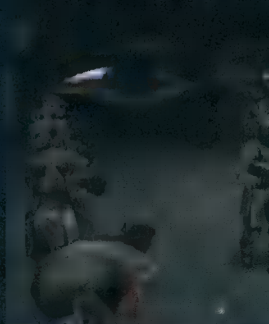
Nagyon jó a Wraith használata.



A megvilágítás

A Wraith használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája. A fegyverek használata azonban nem a játék legnagyobb problémája.

Nagyon jó a Wraith használata.



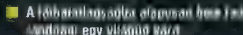
■ Oké tiúk, íme a terv: megvilágítani és elpusztítani őket

[illegible]**Shade**

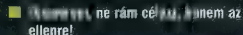
Az idegenek gépágyúja ugyan nem jármű, valahol azonban mégis meg kellett említenünk. Miután kilőttük az eredeti használatok (Gruntok vagy Elite-ek) csak bele kell ülnünk, és oszthatjuk a plazmaesőt. A fegyver kis szépséghibája, hogy minél tovább nyomjuk a ravaszt, annál pontatlanabb lesz, rövid sorozatokat használunk.

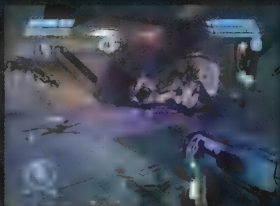


Nem lehetett, hogy ezt a hangot halljuk!

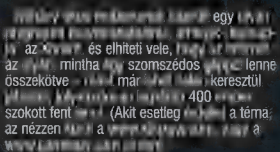


■ Két Gruntot egyaránt





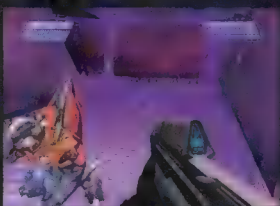
■ **Alkotmányügyi repülnek a Jackal**
 szöveg: ... robbant



Vajon a Háló valóban hibátlan? A válasz nyilvánvalóan nem. (Eltérve attól az állásponttól, hogy nem lehet botokat a Hálóban kinevelni, mert az nem volt a Háló célja.) A Háló valóban hibás, de nem a

[illegible]

Ha meg is a kintlakot sem nyitlak meg kanylak
nyitlaknak akkor az amiben frizitlaknak kanylak
nyitlaknak, minden kanylaknak paritlaknak
mi allitlaknak? kezde az amiben meg
ezzen - a nyitlaknak kanylaknak. A kanylak
egyikben egyen yabirnak akkor kanylaknak
szamirnak mitallitlaknak a Chilik Dili az a Dilit
Creek kanylaknak, ha parit sikerit nyitlak embert
kanylaknak, akkor a kanylak kanylak az a
szamirnak kanylaknak, mert ezeken minden
amiben kanylaknak (szamir nekunk szamir
akoruk lak tevet az amiben parit, az az ilyen
csapnak mokakat nem buitlak kanylaknak,
csak nyitlak tudunk kanylaknak



Akárki tervezte ezt az űrhajót, sok évvel ezelőtt a föld felé nem volt

A Halo a tökéletesen startoló... szű-
mára... mint a PS2 viszont... nem lesz
... mint egyenes megfogása. Nem a
... az Ev játékra címet. Nagyon érde-
mert élvezték velük. Mindenki kő-
egy-egy jellemezték ki a kulcs ve-
... játéka... csatát
... vevő va-
... nings miatt... az a
ez minden alak...
Fisrt Person... tere -
minden tekintetben azt... valószínű,
... juk használták
többi... azok



■ Remélem biztosan tart a kézfék.

- Ez a legjobb konzolos FPS!
- Tökéletes hangzás

- Nincsenek botok multiplayerben
- Néhány helyszín optimalizására nem maradt idő

■ Halo		
■ Half-Life (PS2)		
■ Perfect Dark (N64)	00/01	98%



MAXIMO
GHOST TO GLORY

MESE A KIRÁLYFIRÓL, A HERCEGNŐRŐL ÉS A ZOMBIKRÓL

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

BÖDÖS.03.01. PAL

Mint hogy kérdőíveink tanúsága szerint az olvasóink között elég nagy számban tudhatunk huszonéves „öreg rókákat”, valószínűleg sokan ismerik a patinás címet: Ghost 'N Goblins. A fiatalabb generáció kedvéért, itt inkább nem fogunk bele abba a mesébe, hogy miről is szolt ez az öregi, oldalra scrollozó akció/platformjáték, már csak azért sem, mert egy letűnt korak hangulatát nem lehet pár szóban visszaadni. A lényeg, hogy a Capcom a Maximóval most a Ghost 'N Goblins zombijainak újraélesztésére tett kísérletet – természetesen immár 3D-ben. Az egyre csicásabb platformjátékok közé a régi értékeket kíván-

ták visszacsempészni, melyek nagyjából a következők: egyszerű célkitűzés (azaz irtsd az elment és haladj előre), korszerű grafika és audio, és nem utolsósorban komoly nehézség, ami néha már-már emberfeletti képességeket igényel...

A trónfosztott király

A főcím magának a főhősnek a neve: Maximó nem más, mint egy bátor lovag, sőt egy igazi király. Vagy legalábbis az volt, csakhogy egy távoli hadjárattól hazatérve sajnos azt kellett tapasztalnia, hogy megbízhatónak vélt tanácsadója időközben ellene fordult. A vén gazember Achille megrészegülve a hatalomtól, királlyá koronázta magát, mi több: feleségül vette (természetesen erőszakkal) hősnünk kedvesét, Sophiát. Mindezt örögi varázserője segítségével tudta elérni, ugyanis átjárót nyitott az Alvilágba, s azóta csontvázhadseregével terrorizálja a lakosságot. Az új király uralma alatt pedig egész vidék gyökeresen megváltozott. A valaha napfényes dombok és völgyek helyett Maximó királyságát állandó földrendések rázzák meg, s túlvilági lények garázdálkodnak mindenütt. Erthető tehát, ha hősnünk kisé morcosan ront be a palotába.

Achille király azonban nem tűri, hogy kérdőre vonják, s emberünk egy szempillantás alatt maga is az alvilágba kerül – ám ott váratlan szövetségesre talál. Az új király mesterkedéseit ugyanis nem csak az ő birodalmában okoztak felfordulást: a szerencsétlen Halál attól tart, hogy ha egyszer minden halott odafent teker, ő még a végén munka nélkül marad. Szembeszállva tehát Achille magjával, ad egy érmét hősnünknek, amin egy odaútat vásárolhat visszafelé: vissza a való világba...

Az imigyen feltámadt Maximóval öt nagyobb világot kell bejárunk. Stílusában a temetőből indulunk, ahol zombik bujnak elő a földből és csontvázaknak portyáznak (mint amilyen mindele). Hősnünk semmit másra nem számít, mint az erős páncejjára, kardjára, és pajzsára – no és őt irányító játékos ügyességére, amiből ugyebár sosem elég. A birodalom rendjét fenntartó tanács négy papdjét Achille a legátavolabbí zúgokba börtönöztette be, s őrdjüknak a legfélelmetesebb csallósalt te meg: ezen szörnyetegek kardjára hányása a végső cél. Minden egyes világban az első helyszínről ki-keveredve egy összekötő színtre kerülünk, s három újabb helyszínt közül válogathatunk. Ezek teljesítésével aztán az összekötő



Amig nem végzek ezekkel, a kijárat oszlopát erőpajzs fedti



Sajnos, lovag úr, nekem muszáj továbbmennem

szint közepén megnyílik az átjáró a főgonoszhoz, így haladhatunk egyre előrébb. Az átvezető szintek legfontosabb eleme a vízmedence, melynek lépcsőjén felkapta 100 tallér fejében állást menthetünk, avagy a későbbi világokból visszatérhetünk az előzőekbe.

A lovagl felszerelés

Noha a játék lényege tulajdonképpen a klasszikus „keresd a továbbvezető utat” kitételben foglalható össze, ez nem jelenti azt, hogy az összeszedhető bónuszok és tárgyak számát tekintve a Maximó megragadt volna a Ghost 'N Goblins színvonalán. Már csak az energia kijel-



Sose bízz felebarátodban – főleg ha Achille a neve



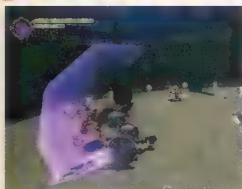
■ Maximo második gyerekorát éli – sajnos...



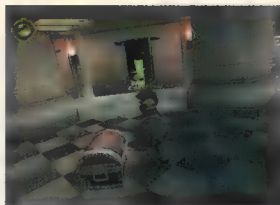
■ Klüzóm a szellemeket a birodalmamból

PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ Ez bizony célt tévesztett



■ Egy kincsesháza sok mindent rejthet magában...

zölje sem teljesen egyértelmű – mert annyira azért szerencsére nem klasszikus a játék, hogy egy sérülés a páncélunkba kerül, a következő pedig már maga a halál. Maximo élet-ereje három főbb részből tevődik össze, s eszerint oszlik a zöld életerő-csíkja három szakaszra. Az első szakasz hősiesség csupasz testét jelöli, mert bizony egy szál boxeralsóban vagyunk kénytelenek flangálni, ha a páncélunk megsemmisül. Az esetleg megfoghatott testtől erőnket energiatálas flangálunk tudjuk pótolni, melyek különböző színekben (amik természetesen a különböző hatásokokat jelölik) bukkannak fel. A kijelző második szakasza a páncél épiséget mutatja. Alapvetően az eddig említett két szakasszal rendelkezik emberünk, az utóbbi hiányát páncél ikonok felvételével tudjuk pótolni. Amennyiben egy páncél ikon úgy vesznék fel, hogy már megvan a páncélunk, akkor egy sisakot is kapunk: ez a harmadik rész. Akkor, ha teljes harcú díszben újabb páncéllal vesznék fel, arany páncélunk lesz, ami sérhetetlenséget biztosít, de sajnos csak rövid ideig. A későbbi szinteken találhatunk kovacsúllókat is, ami arra jó, hogy aranypáncél helyett még egy extra negyedik szakasszal is megerősíthessük a védelmünket.

A páncél kijelzője alatt a pajzsunk állapota látható – a pajzsait az ellenség kardcsapásai és a közönséges támadások könnyedén hátrítathatók. A két kijelző szintén különböző hosszúságú lehet, mert a közönséges pajzs helyrebe vásárolhatunk ezüstöt vagy aranyat is. A pajzs csíkja jól kivehető egységekre van felosztva: minden kivédett csapás egy egységnyit von le. Ha nem marad egység, az azt jelenti, hogy széttört a pajzsunk – bár ezt

nyilván mindenki észreveszi.

E kijelzők mellett a színes gömb (ami kezdetben zöld) szintén fontos információt hordoz: ez mutatja a kardunk erejét. Zsákmányolhatunk ugyanis olyan erőket, amelyek ideiglenesen vásárolhatók ruházzuk fel fegyverünkkel, akkor a megváltozott kijelző körül rovatunk mutatják, meddig aktív a adott dolog, így egyből nemcsak erősebbé tehetjük a fegyvert, hanem más képességekkel is felruházhatjuk. Például fagyaszthatunk, avagy löhetünk is az annak megfelelően „felturbózott” karddal.

Ha már szóba került, akkor tisztázzuk, hogyan is lehet vásárolni. A régi vágású játékok mintájára nagyobb mennyiségű pénzt többnyire kincsesházakban találhatunk, de az ellenfelek lekaszabolásával is gyakran juthatunk néhány garashoz. Vannak olyan ládák, amelyek csak akkor bujnak elő a föld alól, ha bizonyos helyekre dobantunk – ezek megtalálása javarészt csak a szerencsén múlik. Vannak olyan ládák is, amelyek szó szerint harapósak: meglepetéseket elkerülendő minden ládanyitást alkalmával célszerű egyet rögtön odacsapni – a normál ládákban ugyem ártunk ezzel, időnként kulcsal nyitó ládák is akadnak: az ilyenek jól megkülönböztethetőek, hiszen fémbe vannak, és nem pénz, hanem páncél vagy extra fegyvert rejtenek magukban. Az összegyűjtött érmeinket bizonyos gömböknél lehet elkölteni, amelyek örökműzéhoz hasonlítanak, közéjük a megvásárolható tárgyak. Nem csak pajzs, hanem sok más, például a csupán esztétikai (?) értéket képviselő mintás boxeralsók is vásárolhatóak. Érdekes a játék legelején az 500 tallérba kerülő (s ezért csak később megvásárolható) „lábsajt”, amivel (nyilván a szagával) távol tarthatjuk azokat a kezeket, amelyek a szirokból előnyúlva



■ Segítséget Elraboltak!

gyűjtve újabb Halál-érmet kapunk, ami egyébként a szíri szerint a feltámadáshoz szükséges fizetőeszköz – vagyis ez jelenti a folytatási lehetőséget. A lelkek minden pályán más-más tárgyba vannak bezárva: a temetőben sírkövekbe, a mocsárban voodoo-szobrokba, s jebes vi-

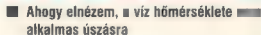
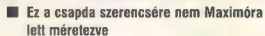
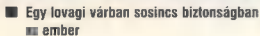
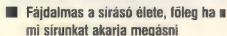


Gyűjtőgömb életmód

A pénzügyi helyzetünk a pause menüben közvetlenül az életünk száma mellett látható. Ritkán ez utóbbi értéket is gyarapíthatjuk, de az ehhez szükséges szíveket általában olyan helyeken találjuk (például izzó lava felett), hogy nagy esélyünk van rögtön el is veszíteni – ha egyáltalán megszerezjük. Akkor már inkább a beborított lelkeket érdemes összeszednünk, amelyekből 50-et össze-



■ A mocsár faunája némi óvatosságra ad okot



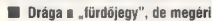
nyomom gonosz szellemek próbálgát elrabolni tőlünk, de ez szerencsére már nem számít bele a végösszegbe: elég tehát csak kiengedni őket. A tárgylisztánk utolsó szakaszát ■ kulcsok képezik. Kétféle kulccsal találkoz-



Vivólecke

Győzebr csörgölő, illetve rumbas hűtől nem
 igazán lehet hadakozni: ebben az állapotunkban
 maximum annyit tehetünk, hogy egy biztos fe-
 lredekbe húzódnak, s várjuk a hatás elmúlását.
 A sima "közoktatásunk" megvan az a rossz
 szokásuk, hogy az első KÖ után meg feltápp-
 kodnak – már amennyiben nem valami izmos
 kardot ütöztet szét őket. A kifejező csontvá-
 zakra ilyenkor megsemmisítő csapást mérhe-
 tünk, ha duplát ugrunk, s a magaból dobjuk
 belej a kardot. Ezt a mozdulatot azért is
 kell sajátítani, mert időnként azert is kis hal-
 mokra figyelhetünk fel, melyek fölé az egőből
 "checkpoint" felirat van kivetítve, s áthaladva
 rajtuk sejtlemes morális átkötődés történik.
 Egyéb nem kell tennünk, csak a harci ellenér-
 zések pontoknál szintén a feldobás dögösöl-
 mödzer lehet aktiválni. Elvezetés esetén a leg-
 utóbb ledöngölt halomhoz kerülünk vissza, vi-
 szont folytatási lehetőség felhasználásával min-
 dig a pályá legalsója. Hallozásiaknál – legfonto-
 sabb dolgok – így például – kardunk típusa –
 megmarad, de az ellenérzési pont után feltű-
 cuccok mind visszakerülnek az eredeti
 helyükre. Cseppet sem utolsó sorban

■ földrengető támadás a bezárt szellemek kiszabadításához is nélkülözhetetlen. Hiszen egyszerű csapásokkal csak ■ bűvös tárgyak



A harcban nagy segítségünkre vannak bizonyos ára képesek egyégy varázslatos is, amelyek színtén ikonok formájában vehetünk fel – többnyire az ellenségek ejtik el. A Selectet hívhatjuk be a képekkel listást, s ott el is olvashatjuk, hogy melyik ikon mit jelent. A képek egy részé örökre velünk marad, így például megtanulunk kilönlözni szórás és nagy technikákat, vagy – paizs eldobásának a lehetősége is jól jön. Ezeket még kiegészíthetjük olyan ideiglenes dolgokkal, mint a tavolábra hajlított paizs, vagy a már említett lövedéző kar (amelyhez a feltöltött kar alapszükséglet). A legextrémebb tulajdonságunkat egy maszk szolgáltatja: ha a birtokában sikerül maximális páncélzatot juttatnunk, alvighi harcossá változva bárkin keresztül túljuthatunk.

A tetszetős új köntös

A grafikon kicsit meglepszik, hogy eredetileg 1964-re szánták a Maximot – de tényleg csak nagyon kicsit. Epp csak annyiban, hogy a pályák felépítése viszonylag egyszerű. Ha például dűszangelben járunk, nincs kidolgozva sűrű erdőség, hanem ugyanúgy „falak” vannak, mint zárt térben, leszámítva, hogy ezek a falak itt levelekből állnak. Az is tipikusnak az előző generációs játékokra jellemző, hogy a pályák elemei gyakran ■ semmiben

val éppen csak annyit te-





Szép volt, talán igaz sem volt...

A '80-as évekbeli nyolcbites játékoknak megvolt a maguk varázsa: ez kétségtelen tény. Sokan hajlamosak is vagynak azt mondogatni, hogy bezzeg a régi játékok mennyivel jobbak voltak – ám többnyire csak arról van szó, hogy idő mindent megszeplít. Lám elő lehet kaparni a C64-et a szekrény leghátsó bugy-rából, s próbáképpen össze lehet vetni a Maximit a jó öreg Ghost 'N Goblinsszal – bívré! ■

Capcom eme klasszikus hangulatát próbálta most felidézni. A mai játékokon elpuhult játékos – lehet bármilyen tapasztalt is – valószínűleg már az első néhány zombinál elvérzik. Bár hozzá kell tenni: jómagam annak idején sem ismertem olyan embert, aki örökölet "poke" nélkül végig volna vinni ezt a játékot, vagy aki a játéktérmi változatot túlzottan remekelt volna. Amíg 64Kbyte-ba kellett zsúfolni egy programot (annyi helyre, amennyi mostanság csak néhány textúrának elég), addig nem voltak 100 pályás játékok, úgyhogy a játékot jobbra az újra történő próbálkozások tették ki...



■ Jobb lesz odébálni: ez a bomba mindjárt robban

reppel fásztották magukat az alkotók, amikor korára feltétlenül szükség volt. Ugyanakkor viszont ezeken a "szűk" útvonalakon kitétek magukért a grafikusok. Ötletesen vannak megszerkesztve a tájak, így például egy örvénybe ragadt hajó remek forgó platformként funkcionál, amin különböző irányokba lehet átkelni. Mindegyik tájegységnek megvannak a maga sajátos keltékei, minden nagyon igényesen van kimunkálva. Kifejezetten mutatósak az olyan effektusok, mint az érintéssüktől megrezdülő növények, vagy a jég, ami alatt befagyott dolgokat fedezhetünk fel, és a real time árnyékok, melyek még kísértetesebbé teszik a már amúgy is lídérös helységeket. Meggyőző továbbá, ahogy kontaktusban vagyunk a helyszínekkel. Ha valami mozgó „alkatrészen” állunk vagy utazunk, számolhatunk azzal, hogy hősünk felveszi annak lendületét. Ha pedig félreissük egy csapásunk, s penégre nem hangja van attól függően, hogy mibe ütdük, sőt, ha felületekbe néha beragad s kardunk – ami elég kényelmetlen egy csata közben, hiszen a kihúzással veszdrünk kell pár pillanat erejéig.

Hősünk megformálásán túlmenően az ellenségekre is nagy gondot fordítottak. A figurák viselkedése és mozgása nagyon karakterisztikus – a gonosz szellemek szépen keresztúsuhanak rajtuk, míg a csontvázak látványosan csörtetnek. Utóbbi igen találó hangeffektussal is jár, ami nem csak vicces, de mintegy figyelmeztetésként is szolgál, hiszen a hátunkon nem lehet szemünk, márpedig előhalottak bárhol kibújhatnak a földből. (No jó, azért szerencsére bárhol nem, mint anno a Ghost 'N



■ Különleges kardom halálra dermeszti ellent



■ Megpihentem öreg csontjaimat



■ Félelmetes egy bárd, de a pajzsom ellenáll

Goblinsban: a talpunk alól sosem bujlik fel senki. Ennek ellenére azt azért elmondhatom: a nehézségi szintet majdnem ugyanolyannak találom. Ez az, ami végül is nem túl szép a játékban: igazságtalanul kevés élet áll a rendelkezésünkre. Az újabb ellenteltek kitapasztalásánál óhatatlanul elmegy pár próbálkozás, nem is szólva az ugrándozó feladatokról, ahol a kameramozgást is becsigít néhány elhalálozáshoz. Az odáig jól működik, hogy egy gombbal mindig beigazíthatjuk a nézetet hősünk háta mögé, de például a trambulinos ugrálva (ahol a legnagyobb szükség lenne erre a gombra) valami miatt nem működik ez a funkció. Egyszóval belelőzöl az, aki ezt a játékot csalás nélkül próbálja végigvinni. Bár meglehet, hogy ardi ismerkedésnek majd meg az igazán fanatikus játékosok...

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ saját váramat ostromlom

■ POZITÍVUM

- Jópofa karakterek és ellenségek
- Egyszerű de azért odafigyelést kívánó harc
- Lineáris, mégis sok-sok titkot rejtő pályák

■ NEGATÍVUM

- Enyhén körülményes kamerakezelés
- Néhány iszonyatosan idegesítő, túlzottan megnehezített pályaszakasz

■ BARÁTOK KÖZT

- | | | |
|---------------------|-------|-----|
| ■ Jak and Daxter | 02/02 | 93% |
| ■ Maximo | | |
| ■ Crash Bandicoot 4 | 02/03 | 79% |

GRAFIKA HANG

ÉRTÉK 87%

■ játékos ■ NTSC ■ www.capcom.com

MOBILE SUIT GUNDAM ZEONIC FRONT

■ MEGÉRKEZETT A BANDAI KÜLÖNLEGES ALAKULATA

■ JÓKÉPŰ, DE TARTALOMTAN KIADÓ/FEJLESZŐ BANDAI MEGJELENÉSE 2002.01.12 NTSC



■ Akció indul

Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a Bandai legsikeresebb projektje a Gundam-sorozat. Legyen az akár egy anime rajzfilm, egy képregény vagy videójáték – a szeria óriási népszerűségnek örvend szinte az egész világon, és a sikert elsősorban a magával ragadó történetnek, a nagyszerűen megrajzolt robotoknak és szereplőknek köszön-

heti. A Gundam tulajdonképpen nem egy összefüggő történet, hanem egy részekre és epizódokra tagolt sorozat – amely még csak nem is feltétlenül azonos időben játszódik. Ebben az univerzumban rengeteg folyamatosan alakultak ki. A leghíresebb talán a W-jelűek (azaz Gundam Wing/Endless Waltz), melynek főbb szereplői Heero, Trowa, Duo, Quatre és Wufei. A legrégebbi csapatok még az 1980-as évek elejéről a G, Z, és ZZ felségjellettel lettek ellátva. Az újak közül pedig jelen vannak még az X elnevezésű alakulatok, amelyek kinézetre a Wingek továbbfejlesztett változatainak tűnnek.

A jelen esetben bemutatott játékban a Zeon csapatok irányítása lesz a feladat, ahol az ellenség (Earth Federation) ZZ-s alakulataival kell szembeszállnunk. Az ellenfelek között megtalálhatjuk az RX 75, 78 III, 79-et, a Jamru Fin-t (ZZ) és sok más, ismerős fém-szörnyeteget.

A történet szerint a 0079-es évszázadban járunk, meghozza március 11-én. Ekkor veszi kezdetét a második földi hadművelet, célunk az észak-amerikai tartományok feletti uralom. A szövetségesek (azaz ellenfelünk) főhadiszállása Dél-Amerikában van, így meg kell akadályozni az ellenséges csapatok előrenyomulását, és – ahol lehet – elvinni az utvonalat, melyeken elérhetik a kontinens északi területeit.

A bevezető képsorok után kezdésként mindjárt a Training pályán találjuk magunkat, ahol a robotok irányítását és kezelését tanulhatjuk meg. Az alapvető feladatok mellett (mint a futás, lövés, célratarás), később lehetőség nyílik majd összetettebb gyakorlatok elvégzésére is (pl. bekerítés, hátrarepülés, védekezés, lopakodás). Miután kivégeztük ezt a nem túl bonyolult gyakorló pályát, megnyílik előttünk



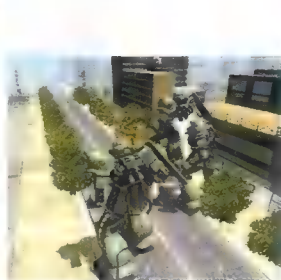
■ Gyanúsán nagy a csend!

a főmenü, ami a következőket tartalmazza: MISSIONS: ■ játék legényesebb része, amolyan sztori-mód, ahol az ellenséges alakulatok megállítására és szétzúzása a végső cél. A küldetéseket a főparancsnoktól kapjuk, amit a gép (a szóban elhangzottak mellett) ábrákkal is szemléltet. BACKGROUND: A végrehajtandó küldetés megtekintésére szolgál, ha netán elfelejtettünk volna valami fontos információt. SIMULATOR: Feladatunk bizonyos programok végrehajtása (ezek nem összefüggően következnek egymás után), nyájából megfelel a hétköznapi Arcade-módnak.

Erdemes jobban kivésznunk a mission-módot, mert a játék lényegi része természetesen itt található. Elindítása után rögtön egy újabb menü tárul szemünk elé, ahol különböző beállításokat végezhetünk el az egységeinken, ezenfelül a stratégiai terveinket is tetszés szerint kialakíthatjuk. A Team Setup opcionálisan a csapatok összeállítását és a robotok felszerelését választhatjuk ki, vásárolhatunk a Gundamekre hasznos kiegészítőket (pl. éjjellátó-készülék (amire a 4. pályán már szükség is lesz), speciális radar, ami hamis képet ad hollétünkről az ellenfélnek, stb.). Itt szerepel az Information menüpont, ami alatt az adott pályán lévő célpontokról kapunk felvilágosítást, de talán mindkét a legényesebbes a Route Setup. Stratégiai szempontból ugyanis igencsak lényeges az, hogy milyen útvonalon közelítjük meg a célobjektumokat. Amennyiben nem tetszik a gép által automatikusan megadott, saját magunk is megtervezhetjük az utunkat.

Kezdetben egységünk mindössze két csapatot számlál. Az egyik csapatot Austin, míg a másikat Roher irányítja. Később persze csatlakoznak hozzáunk új pilóták is, például Roberto, Hepner, Swaggard, és még egy páran. Egy csapat 3 robotból (ezek Zaku-I, II, III és Dreissen típusúak) és persze a hozzájuk tartozó pilótákból áll. Mindegyiknek van egy parancsnoka, aki a vezérobotot irányítja – a többiek az ő döntéseinek engedelmeskednek. Érdekes, hogy egy személyben mi





■ Muszáj volt bobiztosítanom magam

vagyunk – minden „vezér-gundam” pilótája, azaz nekünk kell vezényelni menet közben az egész egységet (csapataink között a fel-le nyíllal tudunk váltogatni). Mivel ezt azonban egy időben kicsit nehézkes feladat lenne elvégezni, a gép ilyenkor az éppen nem irányított egységnek automata pilótává vált. Először kicsit bonyolultnak tűnhet a dolog, de valójában pofonegyszerű.

A menet közben kiadható parancsok közül a legényesebb az avoid és az attack (mind a két utasítás megadható csupán egyetlen robotnak, vagy akár az egész csapatnak is). Az Avoid parancs elhangzásakor a csapat kikerül az ellenséges vonalat, az Attack hatása természetesen egy sokkal látványosabb és izgalmasabb dolog: az alakulat gőzerővel támadni kezd az ellenfelet, és a végsőig harcol. Persze ez nem a mi általunk irányított gundamre vonatkozik, ugyanis vele úgy harcolunk, ahogy éppen őrüi kedvünk tartja (akárcsak egy normál, külsőnézetes akciójátékban).

Az akció útvonala egyébként egyértelműen leolvasható a térképről, az ellenségek tartózkodási helyével együtt. Ha sikerül teljesíteni egy küldetést (ami általában az ellenséges csapatok likvidálását jelenti), akkor pontokat és egy rangsorolást kapunk, akárcsak a Z.O.E.-ban. A legjobb itt is az „S” osztályzat, a leggyakoribb pedig a „D” (néha ez utóbbinak is örülni fogunk). Ezen kívül ismét hozzáférhetünk a szimulátor-módban már megismert programokhoz és speciális tárgyakhoz, amik feljutnolhatjuk robotjainkat (fegyverek, pajzsok és egyébek).

Ha már a programoknál tartunk – a gép véletlenszerű sorrendben adja be őket az elvégzendő küldetések után. Általában egy egész egyszerű és rövid feladatot kell elvégezni, viszonylag kis területen. Például egy RX-78-ast kell kilőnünk bekerítéses módszerrel, mielőtt még észrevénné galamblelkű Zaku-jainkat, egy másik programban pedig a 6 gundam közül ki kell találni, hogy melyikük a vezér (ilyenkor elegendő, ha csak öt nyírvik ki, és a gép azonnal teljesítené vezi a feladatot). A munka befejeztével ismétlenül egy rangsorolás a jutalmunk, de speció cuccokat itt már nem kapunk.

A játékok óriási területeket kell bejármunk,

■ Hová készülis, még dolgunk van!

meltek egytől egyig változatosak és szépen kimunkáltak (kivéve a training pályát, ahol egy fekete alapon lévő térhálószerű jelölő vonalon kell közlekedni). A tereptárgyak ugyan kicsit elnagyoltak, de ettől függetlenül nem mondhatók csúnyának. Ezzel szemben a lehető legjobban sikerült a gundamek kivitelezése, rendkívül részletesek és aprólékosan ábrázoltak. Például a „szemük” bekapcsolás után világít, de kopottas, poros külsejük is jól látható. A vizuális effektek és a hanghatások is jól sikerültek, gondolok itt a robbanásokra, a robotok lépteinek fémesen dobogó, mély hangjára, ezzel is azt érzékelte, hogy több tonnas fém monstrumokkal közlekedünk. Az irányítás a training-módnak köszönhetően könnyen elsajátítható, mondhatni pofonegyszerű. A játék közben hallható dialógusok szintén jellemező vizsgáztak, az igazi hamisítatlan japán animehangulatot idézik – valójuk be, hogy a Bandai ebben profi!

A sok jó tulajdonság után mellett a Zeonic Front egyik hibája, hogy irratlanul nehéz. Ez leginkább a hetedik misszió után körvonalazódik, amikor is szívem szerint kihajítottam volna a gépet az ablakon Gundamestől-Zeonic Frontostul-mindenestül. Az, hogy nehéz, végül is nem lenne alapvetően gond, de úgy, hogy a nehézségi szint választására nincs lehetőség, már igencsak lehangolóan hat. Ezenkívül meg lehetetlen lassan tolt, és ez igaz mind a japán, mind az amerikai változatra. Nehezményeztem továbbá, hogy ha meghalunk, nincs lehetőségünk az elhalálozás pontjairól folytatni, így az unalomig kell ismételtetnünk a pálya már teljesített szakaszát, és ez – figyelembe véve a játék nehézségét – nem túl jó megoldás.

A hangulat azonban mindenért kárpótolja az anime-játékok szerelmeseit, ugyanis ilyen jó anyaggal még nem volt dolguk PS2-n. Aki nem rajong különösebben a japán stílusú játékokért, de szereti az akciót (vagy akár a stratégiát), még annak is érdemes egy próbát tennie a Bandai újdonságával. Összegezve, a Zeonic Front egy könnyen kezelhető, jól irányítható, érdekes és magával ragadó játék, amely egyszerre akció és stratégia is. Kíváncsian várjuk ezek után a Giren's Ambitiont, melyben remélhetőleg az említett hibákat is orvosolni fogják.

■ Célobjektum bemérvé



■ Harcba menet nem árt ha fedeznek



■ Kedvenc feliratunk

■ PRÉMIUM

- Az eddigi lehangolóbb anime-játék PS2-n
- Szépen kivitelezett, óriási pályák
- Fejleszthető és tuningolható robotok

■ NEGATÍVUM

- A 7. küldetéstől már idegesítően nehéz
- Hosszú töltési idő
- Kicsit elnagyolt tereptárgyak

■ BARÁTOK

- Mobile Suit Gundam: Zeonic Front
- Gundam Side Story 0079 (DC)
- Armored Core 2

01/06 73%

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK

86%

87%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.bandai.com



■ Ne most fektülj le aludni a legnagyobb bajban!



■ Nem szép dolog az erdőirtás!



■ Védelemre már nem maradt pénzem

könnyen a pálya menti falnak vagy szikláknak csapódhatnak – akkor aztán javíthatjuk ■ sérüléseket. A menetközben (az L2 nyomkodásával) elvégezhető karbantartásnak most jóval nagyobb szerepe van, mint korábban, mert második pillantásra felfedezhetjük, hogy itt azért mások ■ szabályok. Csakúgy, mint a filmekben, aki fellobban, annak annyi – nincs új hájo. A Racerben ugyebár összetörhetjük magunkat bármilyen akadállyal, s ezzel mindössze néhány másodpercet idővesztést kell elkönyvelnünk, viszont most a kiesőknek nincs új esélyük. Szó se róla, mindezzel összefüggésben kicsit módosítottak a podok fizikáján. Kevésbé valószínűek (habár már eleve megkérdőjelezhető, hogyan is működnek ezek a járművek, de ezt most hagyjuk). ■ Így szinte már a Préfrifarkas babéraitra törhetünk, amikor mondjuk totál telibe találunk egy sziklafalat, s ahelyett, hogy felrobannánk, szinte odaragasztnak minket ■ hajtóművek, s csak némi benzáz árán tudunk feloldulni onnan. Egyedül a podok hangja lett természetesebb, azok viszont annyira, hogy teljesen el is nyomják ■ háttérzenét, akármennyire is lehallgattuk őket a papse menüben...

Újabb lényeges különbség az elődhoz képest, hogy most még inkább kitűnik, mi is volt az alap, amiről Lucas mester az egészet plagizálta. Jól agresszívebbek lettek a versenyek, úgyhogy tisztára Ben Hurnak érezhetjük magunkat, ahogy a modern gladiátorokkal lökdösdünk, ■ noha az út jobbra elég széles, sosem elég két pod racerne. (Fegyverek azonban továbbra sincsenek.) Mi több, magunk is agresszívekké válunk, hiszen a program számomra tartja az ún. K.O.-kat, vagyis azokat a versenyzőket, akiket mi távolítottunk el a pályáról. Ha látjuk, hogy valakinek már füstöl vagy ég a hajtóműve, s esetleg megelőzzük az illetőt, érdemes akár le is lassítani és bevárni, hiszen néhány erőteljes koccanás árán egy riválissal kevessebbel, ugyanakkor ■ számlánkon pedig néhány extra tálerral többel számolhatunk.

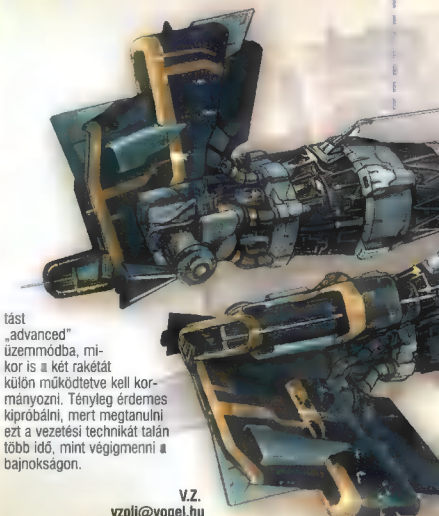
Ha épp nem bajnokságon veszünk részt, különálló menetet is indíthatunk, avagy versenyzhetünk egy másik játékosal, de talán mondani sem kell: ezeknél a játékmódoknál mindössze a versenykötő fele, és ■ kezdő bajnokság négy pályája aktív mindaddig, míg a

bajnokságon való szereplésünkkel meg nem nyitjuk őket. A Single Play modnak, vagyis a különálló meneteknek három változata is akad: ■ Single Event ugyanolyan versenyt indít, mint amilyenek ■ bajnokságon belül vannak, csak épp mi határozhatjuk meg a körök számát, a Practice-nél ugyanakkor az ellenfelek száma változtatható, végül a Time Trialnál pedig mindkét összetevőt eltüntethetjük, ■ a legjobb köridőre koncentrálhatunk.

A Racer Revenge egy egész csinos játék. A Star Wars hangulatot szépen megadják ■ re-mekül kidolgozott szereplők, amik mondjuk sajnos csak ■ átvétető jelenetként vagy ■ karakterválasztásnál tűnnek fel – a repkedő Wattoo egy az egyben úgy néz ki, és olyan türelmetlen (no meg pénzéhes), mint a filmekben. Az egzotikus pályák miatt sincs panaszra okunk. Noha van egy-két szakasz, ami túl sivárnak tűnik (mint amikor hosszasan csak egy vályuban vagy egy folyosón száguldnak), de ■ helyszínek többsége nagyon hangulatos: hol egy űrhajóhangár, hol hatalmas gyáracsarnok, a dzsungelben meg akár egy kis eső is színesítheti a versenyt. A víz különösen jól néz ki, akkor is, amikor csapadék formájában a kamerába csap, és akkor is, amikor hullámzó víztükr felett száguldnak, s az előttünk haladók jókora párafelhőket generálnak. (Hiába, ■ Splashdown-t is ugyebár a Rainbow Studios fejlesztette.) A podok viselkedése tehát lehet, hogy nem annyira eltálat, mint ■ korábbi részben, de ■ pályák kétségtelenül jobbak. Jömgam legalábbis egészen belefeledkeztem a versenyekbe, ahogy sorban teljesítettem őket. Eszre sem vettem, és már a Boonta Eve Classic pályán voltam, majd átvettem Jabbától a fődíjat. Már éppen el voltam ragadtatva attól, hogy az én véremben is túlteng ■ mediclorian, amikor azonban átadtam valaki másnak az irányítót, és szomorúan konstataáltam a tény: nem én rendelkezem jedi-erővel, hanem csak ■ játék túl könnyű. Meglátásom szerint tehát ■ program legnagyobb hibája: egy délután alatt végigviszszk. Eközben az összes pályát és az összes versenyzőt behozok, és azzal kész. Igaz, ha esetleg nem Anakin podjával állunk rajthoz, akkor talán kicsit tovább tart a dolog, sőt megpróbálhatunk valamennyi versenyzővel karriert csinálni, de új élmények hiányában erre nem hiszem, hogy sokan rá fogják szálni magukat. Bár aki új élményekre vágyik, annak tudom még javasolni, hogy tegye át az irányí-

PLAYTEST

PLAYSTATION 2



V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Még egy koccanás, és már nem lesz mögöttem senki

■ POZITÍVUM

- Szép, hangulatos pályák
- Fokról fokra fejleszthető podok
- Izgalmas lökdösdések

■ NEGATÍVUM

- Kevés a pálya, s azokon könnyű elsőnek lenni
- A podok fizikája kicsit furcsa
- ~~Wattoo~~ Van is, meg nincs is, hiszen a zajok elnyomják

■ BARÁTOK KÖZT

- Wipeout Fusion 02/03 92%
- Extreme G3 01/11 86%
- Star Wars Racer Revenge

GRAFIKA 80 %
HANG 83 %

ÉRTÉK 72 %

12 letékos ■ NTSC ■ www.lucasarts.com



■ Lemosom a többieket a pályáról – hála a turbónak



■ Hirtelen átkeveredtem a Splashdownba

HERDY GERDY

PÁSZTORÓRA AZ EIDOS SZERVEZÉSÉBEN

TÍPUS KIADÓ FEJLESZTŐ COLE-DESIGN LTD. MEGJELENÉS 2002.03.05. PAL



■ Ez nem a nagy Ő, ■ csak egy nagy I

Meglehetesen fanyalagva kezdem hozzá a Herdy Gerdyhez, ugyanis nem kis mértékben van tele a hőcípőm azzal, hogy manapság a PS2-re megjelenő játékok 80%-a gyakorlatilag ugyanarra, ■ sémára épül. Egy harmadik személy vagy

külső kamera nézőpontjából játszódo másképp, amelybe néha belekevernek egy csipetnyi kalandelemezt, esetenként egy kis (nagyon kis) szerepjáték-érleletet is kölcsönöznek neki – a lényeg pedig mindig tökugyanaz: csak messz előre az akármilyen pályákon, többé-kevésbé lineáris a történet (ha egyáltalán van), és szétszúrod az eléd kerülő ellenfeleket. Hogy azok zombik, ürle-nyek, avagy kitalált szörnyek, teljesen mindegy – mint ahogy az is, hogy egy, olyan cu-ki kis figurát vagy egy felszentelt lovagot alakítunk. Egy szó mint száz, engem nem igazán hatnak meg ezek a játékok. Azonban ahogy egyre jobban belemerülök, ■ Herdy Gerdy egy szerszák megfogott a stílusával és a hangulatával.

A mese egy varázslatos szigetén játszódik, melyet valamikor réges-rég hét Ósörg hozott létre (kéretik nem félreérteni) az Első Makk erejét felhasználva. Központja azóta is az Élet Makkja, melynek őrzője hivatott a harmóniát és ■ békeiséget fenntartani a szigeten. Ez a kiváltságos tiszttség a Főpásztoré, akit ■ demokrácia szellemében egy ötvenéves pásztorvialdi keretében választanak meg – győztes nyeri el a címet. Történetünk idején – mit ad Isten – egy gonosz, Sadorf névre hallgató figura megszerezte a hatalmat, és hogy azt meg is tarthassa, legfőbb níválisára (aki emberemlékezet óta a leghetesebb pásztor, akit csak ismeri ■ sziget népe) mágius ál-mot bocsát. Ő pedig nem más, mint a mi édesapánk. Egy reggel hirtelen próbáljuk felébredtetni, így a kis Gerdy szerepe bújva elindulunk, hogy valamely módon felébresszük Csipkerózsika-álmából. Ekkor meg nem sejtjük, hogy hosszú kaland elébe nézünk, sőt az apánknak szánt feladat (mármint Sedorf legyőzése) is reánk hárul. Legnagyobb szerencsénkre öröklött az öregfió a pásztorok-danshoz való tehetséget – melyet nemegyszer meg is kell csillantatnunk a játék folyamán...

Herdy Gerdyvel (végre egy főhős, akinek frappánsan hangzó nevet adtak – ■ „to herd” je jelentése ugyanis angolul: őrizni, terelni) ugyanis – jó platformszárthoz méltón – csak úgy tudunk egyik pályáról átmenni a következőre, ha az adott szakaszon már teljesítettük a feladatunkat. Ez a feladat viszont nem mindennapi: a helyszíneken ugyanis előbborított élőlények (először tyúkuk, később csatlakoznak hozzájuk kicsiny, lila színű, leginkább ■ gremlinekre hasonlító lények, a blorpok, és így tovább, mindenféle hülye nevű élő-lény) hordája kolbászol fel s alá – célunk pedig az, hogy őket valamely módszerrel vis-szacsalogassuk vagy vis-szaterlepezzük az olaják-ba. Minden egyes pályáról kivezető ösvényénél egy ci-gányasszony áll – űk pedig most nem „őcső gázsprét” vagy ceruzaelemet próbálnak ránszórni, hanem egész egyszerűen addig nem mutatják meg az



■ Itt egy medve – ledermedve. Szerencsére már nem állja (őöö...feszli) el ■ utat.



■ Ő, molnár Miklós! Szerinte esélyem sincs ■ viadal megnyerésére – hát, nem egy malomban örülni!

utat, míg az elcsavargott lények egy bizonyos százalékát nem tereztük vissza ■ helyükre. Egy helyszínrhez több kijárat is tar-tozhat, ekkor a megnyitásokhoz különböző számú (több-kevesebb) állatkát kell vissza-terelnünk.

Eme feladat végrehajtásában két varázslatos eszköz is a segítségünkre lesz, melyeket az első két-három helyszínen szereztünk be. Az első egy pásztorbot, mely a földre szúrva olyan mágius dallamokat csöhl ki magából, mely a közelében lévő élőlényeket odavonzza magához – ennek segítségével hivatjuk össze őket egy kisebb területen. A másik egy varázsvuola, melyet megzsalatva ■ lények szépen, libasorban követni kezdenek bennünket – már amelyik, mert ez például a tyúkokra nincs hatással, űket terelgetnünk kell. Ebben az esetben egyébként a „hülye tyúk” kitétel egyébként nemcsak hogy igaznak bizonyul, hanem egyesenes kedves-kedden hat – jópárszor a falra másztam, amikor ■ tizenöt fős, rettenetes „hordából”



■ A grompok mindenkit lecsapnak – hál' is-tennek egymást is





■ Mintha felcserelődött volna ■ szerepek: most Gerdyt terelgetik – igaz, kicsit gyorsan

egy magányos kalandra vágó csíre előrkö- és őt föl kellett visszakergennem a többiekhez.

A pásztorkor közüdmásolág nem szivro- hamban szoktak elpatkolni, de itt azért kicsit bonyolultabb tettek életünket a készítő. A szí- geten élnek ugyanis a grompok, amelyek ki- nézetre ugyan nem túl vérfagyasztók (lévén nagy rózsaszín szőrmőként olybá hatnak, mint egy benzinkútnon vásárolt plüssállat), de habitusuk annál erőszakosabb és agresszi- vebb. Kezdjük azzal, hogy ha valaki a köze- lükbe kerül, azzal őt csinálni akarnak valami- ■ a terelgetnivaló élelőnyeket megszék vagy elta- posák, minket pedig egy jól irányzott jobbhorgogall a pálya egy távoli pontjára üt- nek. Szerencsére ezt a tulajdonságukat ki is használhatjuk, ugyanis annyira haragban van- nak ■ világgal, hogyha az egyik grompot oda- csaljuk egy másikhoz, rettenetes csíri-puhi veszi kezdetét közöttük, majd – miután egy- forma erősek – a döntetlen eredményeképp mindkettő leluhan a fenekére, tovább néznek maguk elé, amde csak csillagokat látnak (több gondunk nem is lesz velük). Ez a mód- szer sajnos csak ritkán alkalmazható, a stan- dard eljárás a csapdába csalás. Minden pá- lán találunk észlörva egy kicsi, gromp-fej- et ábrázoló dobocskát, melybe beleszalva őket, az rókaspapda-szerűen rájuk záruk. Azért en- nek is megvan a maga hátulütője, mivel az al- kotók igen gyakran olyan helyre rakták a grompögot, amely mellett egy akol áll. A csapdába csalt rózsaszín gonosz ugyan ■ he- lyéről már nem mozdulhat el, de sanda és sokat sejtető vigyorral az ajkán előránt egy horgászbotot, és a már beteretelt állatokat szép sorban és módszeresen kipeccáz az ól- ból, majd elfogyasztja. Felmerülhet a kérdés, hogy miért is érdekes ez nekünk, mert a be- terelt állatok után már megkaptuk a magunk százalékát. Nos, mint említettem el kell ér- nünk egy bizonyos határt, hogy távozhasunk egy ösvenyen. Ezt ■ Select gomb megnyo- masakor előhozható vonalon követeljük szemmel (a lakatokat kell elérnünk Gerdy fe- jével), ám a túldoláról egy gromp-fej is elin- dul, és ha őt el előbb a lakatot (azaz sok állatát elkaptuk), azt a kijáratot elbuktuk – le- het újrakezdeni ■ pályát. Ebből kifolyólag cél-



■ Ha bablevest ettem volna, most egy kis lökhajtás is rásegítené

szerű olyan csapdába csinálni, amely JÖ mes- sze van egy akoltól, mégha ez nehezebb fel- adatnak tűnik is. Egyébként egy pályát telje- sen meg is lehet tisztítani az ÖSSZES állatka betelérésével és az ÖSSZES gromp csapdába csalásával. Amúgy nem szükséges minden pályát 100%-osra teljesíteni, elég, ha pusztán a továbbjáráshoz szükséges pásztorkodással foglalkozunk.

Ezzel azonban korántsincs még vége a fel- adatoknak. A későbbiekben lesznek olyan ál- latkák, amelyek nem igazán szívelik egymást és erre is tekintettel kell lennünk (egyidejűleg nem szabad őket terelgetni, noha mindenki követné csodafurulyánk hívószavát).

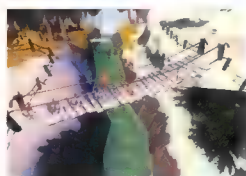
Egy – elég egyszerű és lineáris – kalandvo- nulat is helyt kapott a játékban, és többnyire egyszerű feladatok megoldásában merül ki. Például az egyik helyszínen egy alvó medve zárja el az utunkat, akit semmiképpen sem tu- duk felebrelesztani. El kell tehát mennünk egy helyszínnel odébb, és egy eltévedt méhecskét visszavezetnünk (a furulyánkat használva) a medvéhez, aki immáron felelőre – ugyanis a méhecskénél lévő mézesbödön illata felrzza az álmból. A nyalakodás után ugyan vissza- hemperedik, de immáron megnyitja előttünk az út. Az imigyen lezárt utakat (azaz ■ valami- nyen „höz ezt és ezt ide, „csinálj meg egy feladatot nekem”, „beszélj ezzel és azzal” típusú) egy kis lakat jelzi, mely ■ kívánt ak- cio elvégzése után lepattna. Egy másik eset- ben (amikor még nem szereztük meg az úszás tudományához szükséges varázstár- gyat) egy beszélő fát kell elaltatnunk, amely ledövi egy hidat képez a patakon át. Es így tovább, apró, egyszerű feladatok követik egy- mást szép sorban. Olyan varázstárgyakat is szerzünk majd kalandunk során, amelyek igen hasznosak lesznek – lévén nélkülük nem is lenne teljesíthető ■ játék.

A pályákon kis csemettyüket is felszedhe- tünk – szám szerint minden helyszínen 100 darab találhatók. Ha mindet begyűjtöttük, egy nagyböccsca csemettyű jelenik meg – ezt kapjuk is föl, majd vigyük el a Meadow Village-ben lakó tehénpásztorhoz. Kösözni szépen, cserébe egy bönuszt nyit meg a fő- menüben. Általánoságban elmondható, hogy első alkalommal belépve egy pályára nem tu- dunk minden csemettyűt összeszedni, egy pár darab úgyis olyan helyen lesz, ami akkor még elérhetetlen számunkra (pl. magas- san, amikor még nincs nálunk ■ varázscsi- za, amivel fel tudnánk érte ugrani; vagy víz alatt van, amikor még nem tudunk úszni). Egyébként, ahogy a kaland kezdődik, az első pár pályán a játékban szereplő karakterek nagyszerűen elmagyarázzák, hogy mi mire is való. Egy új pályára belépve, vagy egy va- rázstárgyat megszerelve pedig egy kis kék színű vakond bukkan ki előttünk ■ földből, aki azonnal elmagyarázza nekünk, hogy mi is a teendőd, avagy mire is használhatjuk az új felszerelést. Pofonegyszerű és kiváló megol- dás. Egy már megnyitott pályára a későbbiek- ben bármikor visszatérhetünk, javítani az ott elért eredményünkön (%-ban és időben is).

A grafika és a zene valamivel az átlag fölött

PLAYTEST

PLAYSTATION 2



■ Gerdy vezetésével idegenbe indul az újpesti B-közép

van (a táj változatos, a zene hangulatos), de szermi esetre sem kiemelkedő, mindkét jel- lemző tekintve talákozhat már jobb megva- lóslással ezen a platformon. Sokkal leha- ngalóbb, hogy néha (főleg a távoli kameraáll- soknál) szagatt a játék, de a legdühítőbb ■ kamerakezelése – bár van háromféle magas- ság (plusz egy belső nézet, de az csak kö- rülnézésre való), amiből követhejtük Gerdyt, de ■ nézőpont sokszor automatikusan fordul és nélt magasságot, ezáltal egy tereptárgy könnyen eltakarhatja hősünket, mi pedig csak sejtjük, hogy hol van és merre megy. Különösen zavaró ez akkor, ha épp üldöznek minket – ennek általában pofon a vége. A videobetétek sem sikerültek valami fényesen, és ennek tetéjében ■ Gerdy meg sokat is tölt. Stílusát tekintve sem hoz semmi újat (bár meg kell hagyni, ügyesen keveri az ügyessé- gi, a kaland és a logikai elemeket), ellenben meglepően hosszú időt leköti az embert a terelgetés, ■ csemettyűk gyűjtögetése, a ka- landok teljesítése.

A játék mégis különleges egy bizonyos szempontból. Nyoma sincs benne ugyanis annak a mérhetetlen erőszakhallumnak, ami manapság jellemzi a játékok nagy részét. A Herdy Gerdyben meg meghalni sem tudunk ■ grompok csak jól képen törölnek, és maxi- mum újra be kell járunk miattuk egy nagy területet; vízbe esve pedig nem fulladunk meg, hanem csak megjelenünk ■ parton. Kis vakondok bukkannak elő időről-időre a föld- ből, harkályok kopácsolnak ■ fákban, pillangók repdesnek ■ mezőn, a grompok is inkább egy játékalakúhoz hasonlítanak – az egész játé- ból árad ■ békeesség. És ezt én személy sze- rint nagyon nagyra értékelem.

Kozi
kozi@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Rendkívül békés hangulatot áraszt a „minél durvábban nyirj ki minden ellenfelet”-típusú akciójátékok tengerében
- Az egész világ, ahol játszódik, szinte érezhetően él, „élelégzik”
- Nagyszerűen vezet bele ■ kezelésbe és a praktikákba

■ NEGATÍVUM

- Idegesítő és rossz kamerakezelés, néha szagatt
- A videók gyengék
- Hosszu töltési idő

■ BARÁTOK KÖZI

■ Jak ■ Daxter	02/02	93%
■ Ico	01/12	92%
■ Herdy Gerdy		



■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.eidosinteractive.com

■ Most nem ■ horgász ■ a pácban, hanem ■ csírkék



PIRATES LEGEND OF BLACK KAT

■ ZELDA KITŰZI A HALÁLFEJES LOBOGÓT

TÍPUS

KIDŐ

DEVELOPER

PUBLISHER

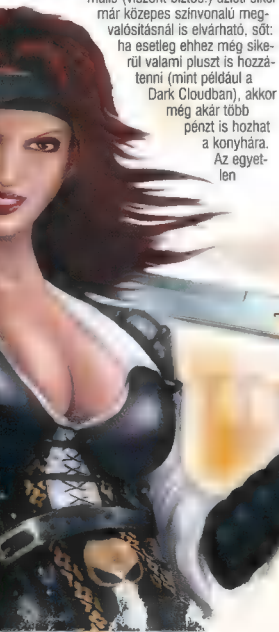
WESTWOOD

2002.02.20. NTSC



■ Tájép hajókkal és konyhapénzzel

Van új a nap alatt! Óóó... énelést, hazudtam. Gondoltam, meglepek benneteket... Az ugyanis abszolút nem meglepő, hogy ebben az eredetileg Pirates of Skull Cove munkácimen fejlesztett játékban nincsen semmi eredeti: klasszikus példája annak, hogy a nagy cégek sokkal szívesebben mennek biztosra, mintsem eredeti ötleteket próbáljanak ki. Már a tavalyi E3-on is látszott, hogy az elkövetkezendő év PS2 akciójátékainak döntő többsége a Zeldavonalat fogja követni: külső nézeti pék, viszonylag nagy 3D pályák, rakasnyi felvehető cucc, lineáris küldetésrendszer, számtalan kisebb- és nagyobb ellenfél. Hogy aztán ezt a receptet milyen környezetbe helyezik az alkotók és milyen történetet fabrikálnak hozzá (ha egyáltalán fabrikálnak), az tulajdonképpen már tökéletesen mindegy – minimális (viszont bizonytalan) üzleti siker már közepes szintűen megvalósításán is elvárható, sőt: ha esetleg elhúzz még sikerül valamit ehhez is hozzátenni (mint például a Dark Cloudban), akkor még akár több pénz is hozhat a konyhára. Az egyet-



(ál)probléma maximum a főhős kiválasztása lehet, habár erre is rendelkezésre állnak a megfelelő, sablonok: van ugyebár a manga rajzfilmből előléptett figura a japán stílus kedvelőinek; van a legyőzhetetlen magányos hős kezdő és gyakorló macsóknak, aki valami felelőbrendű célért harcol; na és persze mindegyikre ott van a női karakter, olyan domborzati viszonyokkal, amelyektől még Pamela Andersonnak is ki-sebrendülési komplexusai támadhatnak.

Mind véletlen! – a PC-s Command&Conquer-sorozat szülőatyjainál, a Westwoodnál az utóbbi mellett döntöttek. Történetünk főhősnéje Katarina névre hallgat, és leendő pályafutásának családi gyökerei vannak. Egyik szülője ugyanis egyfajta hajózási „mérnök” volt, aki el-érvethetetlen érdemeket szerzett a kereskedelmi hajók menetsebessége fokozásának területén. (Röviden: kalózként kereste a mindennapi betevőt.) Némileg meglepő, hogy ez a szülő a kedves mama (!), a kedves papa ugyanis a közhivatalnokok sanyarú kényerét éri. Illetve ette, ugyanis a forgatókönyvíró azt a nem túl halás szerepet osztotta rá, hogy már az introban elhalhalozzék: egy meglehetősen zord hangulatban levő kalóz látogatja meg az impozáns családi rezidencián, és rövid, ámde velős eszmecsere után komoly vérkeringésű zavarkorok oázis, midőn mellkasába helyezi szab-lyáját. Hogy valami gáz lehet odahaza, arra a kikötőben horgonyzó hajója fedélzetén tartózkodó Katarina is figyel, ugyanis a marcona látogató – nyilván a sport kedvéért – még fel is gyújtja a házuakat. A kedves papának utolsó (néhány száz) lehelletével sikerült még egy pár oldalas búcsúlevelében adni néhány atyai jótanácsot Katnak, ami egyben summázza is a játék alapvető két konfliktusát, miszerint

1. kideríteni a kedves mama kiletét,
2. megbosszulni a kedves papa halálát.

Miután átvettük az irányítást, mindenki azon-
nál otthon is érezheti magát, aki valaha is ját-
szott valamilyen Zelda-klasszával. Katarinát a bal
oldali analóg karral irányíthatjuk, míg a jobb ol-
dalval a kamerát forgathatjuk/zoomolhatjuk. Fájdalom, a kettő együtt nem nagyon működik,
ami eleinte ugyan nem különösebben lesz za-
varó, viszont az első főellenségnél már elég
heveny anyázásokra adhat okot, lévén ott

ugyebár rendszerint me-
külni kell előle, és
enyhén sző-
va is kelle-
metlen,
hogy
nem
látjuk
merre
ténfé-
reg.
Jártunk-
ban-kel-
tünkben természeté-
sen számos „rajongónk”
(konkurens kalózok, tarisznyá-
rákok, gorillák és egyébek) por-
bál rábírn bennünket a földi sira-
lomvölgy mielőbbi elhagyására. Ha
szemben állunk velük, akkor
védekezőállást felvéve Kat akár hárít-



■ Hat innen elég nehéz is lett volna elhúzni...

hatja is közelről jövő támadásait, de persze a legjobb védekezés most is a támadás lesz. Hősnőnk közelharczi fegyvere egy kard, amelyből három különböző típust (és azokon belül is három színt) vehetünk használatba az utunkba akadó okvetlenkedők. Mivel Kat a karddal mindig vagy és sohasem szúr, egy-egy támadással akár több jóakarónkat is sebezhetjük. Az X nyomogatásával akár négyes kombókkal is támadhatunk (akár ugrás és előreszaló közben is), és minden egyes sikeres támadásunk némileg emeli a képernyő bal alsó sarkában látható kijelző szintjét – ha ez csúszán van, akkor a négyzet megnyomásával indíthatunk egy extra támadást, ami aztán jóval nagyobbat sebez, mint mezei társai, ebből adódóan érte-
lemszerűen érdemes ezeket a főellenségekre, vagy a kisebbek nagyobb csoportjára tartogatni. A csapástavon túl levő elleneknek hajító-
fegyverekkel (dobtór, kőgöccsel megsejélt puskaporos hordó satöbbi) kedveskedhetünk – na persze csak azután, hogy Katarina talált/vá-
sárolt ilyesmit.

Az ellenfelek lemeszárása nemcsak egónkat növeli, hanem legfőbbször némi zsákmányt is hoz a konyhára: az legfőbbször némi készpénz fejében jelentkezik, de kaphatunk élelérő adó szivecskét, élelmet vagy rumot is. Készpénz beszerzésére további módszerek is kínálko-
nak, nevezetesen a szigetekén szétszórótt ládák fosztogatása, amelyek egyébként felszerelések mellett rendszerint párezer arany értékű drága-
követ is rejtenek. A „rejtenekek” kifejezés mon-
duk sokkal inkább illik a „titkos” (azaz elásott) ládákra – de persze nemhiába kalóz, és nem-
hiába nőnmű Katarina: ilyen duci ládák kör-
nyékén ugyanis vidám kurjantással jelt, hogy
„Aranyat szagoltam!” vagy „Kincs van a kö-
zelben!” és pár másodpercnyi ide-oda totyo-
gás után egy zold ásó ikon mutatja, hogy hol
van szükség némi földmunkára ahhoz, hogy
eltaláljonhassuk valakinek a nyugdíjalapját. A
ládáknak néha megvan az a rossz szokásuk,
hogy valamilyen speciális kulcs kell a kinyitá-
sukhoz, ezek hián kinyitások a távoli jövő ter-
ve, meglelésük pedig az alküldetések egyike
lesz.

Katarina első dolga az lesz, hogy megtalálja
az utat a kikötőben horgonyzó hajóhoz, a
Széltáncoshoz. Van ugyan térkép is minden
egyik szigethez (ha ugyanis nincs, a későbbi-



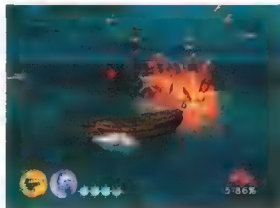
■ A kalóz legjobb barátja: a papagáj. Nemcsak beszél, de játékállást is lehet menteni nála



■ Nini, egy korsó sör! Álljunk csak meg egy kortyra!



■ Ez az erőd mostanában erősen gyengélkedni látszik



■ Úgy kell nektek, ha ketten jöttök egy ellen!

ekben nem is juthatunk el hozzájuk), de a jó-lelkű fejlesztők a totál hülye játékosra készültek fel: a fontos helyszínek irányába ugyanis követett út vezet, így csak akkor lehet eltévedni, ha nagyon akarunk. (Illetve akkor se nagyon, ugyanis a terep nem minden egyes részre bejárható: ha Kattal olyan helyre tévednénk, ahol a készítőket szerint semmi keresnivalónk, akkor az engine szépen „visszasielteti” Kattal oda, ahol viszont van.) Ennek ellenére azért érdemes a szigetek minden pontját végigcsérkésznünk, ha másért nem, hát eldugott vagy plusz ládák reményében, meg egyébként is: tényleg eléggé ráér, aki nekik végigát-szani ezt a játékot...

Hajóra szállva ha új dimenziók nem is, de legalábbis új távlatok nyílnak meg előttünk. A „régi” dimenzió alatt azt értem, hogy a játék itt átmegegyel, a „tengeri Zeldába”, ugyanis az irányítás teljes mértékben ugyanaz maradt, mint amilyen a szárazföldön volt. Aki már átélte az intro megszakító „haditengerészeti harci kiképzést” (esetleg a tengeri csata gyakorlatát választotta a főmenüből), az eddigre már tudja, hogy sírjon-e vagy nevésszen (habár én még azért vacillálok) – a hajo ugyanis kábé úgy mozog, mint egy dödzsén. Széle meg ilyen apróságokra abszolút nem kell figyelni, és bár a „rückver” lehetőség kimaradt a mozgási repertoárból (pedig az aztán szép lett volna egy vitorlásnál), a hajónkat lehet rövidebb ideig „boostolni”, azaz extra sebességre kényszeríteni. Ugyan ez a lehetőség egy kicsit messzire rugaszkodik a realitás talajától, mindenesetre remekül alkalmas arra, hogy az arcade-Nelson adreálisok utólerék a menekülő ellenfelekkel, illetve kímélőverezzek az ellenséges ágyútüzet. A dödzsén-hasonlatot egyébként áll arra is,



■ Technikám még mindig briliáns, a élet-erőm már kevésbé

amikor netán partnak ütközünk: a hajo ilyenkor ugyanis nem roncsolódik, nem fut zátonyra – egész egyszerűen csak lepattan a földről, jelezve, hogy kikötni csak a molónál lehet.

Kiváló sérüléseket lehet szerezni azonban a tengeri ütközésekben, ugyanis az összes hajo potenciális ellenfél: ha mi nem támadjuk meg őket, akkor előbb-utóbb megtámadnak ók. A vértgázasztó tengeri viadal kivételével persze megint kissé elkerülődik a földhözragadt játékos szeme: irányzással és lőtávolsággal mit sem kell törődni, elég ha csak úgy kábé a célpont felé fordítjuk a hajo oldalát (illetve ágyús Gunboat esetén a orrát) – a többi aztán elvegi valami ismeretlen felsőbb erőt. További pislogásra ad okot, hogy a sikeres találattal ugyanúgy extra „támadáshoz” (nagyobban, azaz több ágyú hordozására képes hajótípusok esetén: teljes oldalsortűzhez) juthatunk, mint a parton. Viszont a legnevessebbet kétségkívül az, hogy amikor az ellenséges hajo szépen felrobban, és ugyanúgy felvehető cuccokat (fát, vitorlávasznat vagy pénzt) szór el maga után, mint bármely parton kupánvert kalóz. Mi több: a fa és vitorlákészletek használatával a tengeren egy másodperc alatt kijavíthatjuk a hajónkat ért rongálódásokat...

A vén tengeri (anya)medve további célpontjai a parton álló erődök, amelyek vidám üdvözléseket eregetnek felénk, mielőtt látóvalba érünk – habár a figyelmesség értékeiből némileg levon, hogy élselek lőnek. Megfelelő ideig ágyúzza ezeket (és a központi erődöt elkölönülve működő őrtornyait) megadásra lehet (sőt, a legtöbb esetben egyenesen KELL) bírni. A fehér zászló felhúzása után az erőd a szövetesüngenkké válik, kiköthetünk a molójánál, és különböző hajózási cikkeket vásárolhatunk (a fa- és vitorlaanyagok kívül vitorlaszagott lánccsombort, görögützet; búzbombát, ami rövid ideig képtelené teszi a célpont tűzreft az ágyúk használatára satöbbi), továbbá itt nyílik lehetőségünk hajónk korszerűsítésére is, nagyobb mennyiségű készpénz ellenében. A játékban összesen egy tucat hajótípus szerepel, amelyekből a nagyobbak természetesen nagyobb rakétrel rendelkeznek (több fát és vitorlát szállíthatnak), kevésbé sérülékenyek, és nem utolsá sorban: több ágyú lehet rájuk pakolni.

A játékmenet egyfajta ismétlődő verlt követ: az első feladat megtalálni egy szomszédos szigetet (rendszer) térképét (amelyek sokkal inkább „pályánál” fogható fel, lévén rendszerint több szigetről állnak), kitakarítani, központi erődöt lerombolni – aztán előlőrl az egész, amit néha megcsakis egy-egy főellenség legyőzési taktikájának kifundálása. Menet közben további alküldetéseket kapunk, ami zárt ládák kulcsai után való kutakodásban, vagy enyhén dilynős szereplők hasonlóképpen dilynős kívánságainak teljesítésében nyilvánul meg.

A Pirates: Legend of Black Kat maga a középszerűség diadala, amit valószínűleg teljes fantáziában szenvedő játéktevők hoztak össze. Mivel semmi sem jutott eszébe összelopkodtak mindenfajta panelt, ami manapság valamilyest népszerű játékvás

körében, és összelapoltatták őket. Hát... ez jött ki belőle. Katarina és talán az ellenfelek animációja még elmenne, de a 3D terep grafika azért már inkább a „gagy” kategória határait súrolja. Ugyanez vonatkozik a tengeri részekre is: a hajók, a robbanások és a nyílt óceánon fódrozódó hullámok (jó messziről) tulajdonképpen még elég jól néznek ki (és az se volt rossz ötlet, hogy átlátszóvá tették a hajo vitorlázatát, hogy lássuk, hova lövünk) – ellenben az öblökben úgy fest a látvány, mintha a hajo egy lavór vízben vagy valami kóktelepohárban úszkálna. Zene csak ritkán csendül fel (azok is az egyes helyszínekhez vannak kötve, és teljesen öltetszerűen hallunk el és kezdődnek újra), inkább ütemes hanghatásokat hallunk, amire talán pont ezért jobb nem is odafigyelni. Ugyan a játékkal el lehet szórakozni ideig-óráig, de – gasztronómiai példával élve – az egész olyan, mint egy vödör pattogatott kukorica és egy fél liter koka (Cherry Coke, természetesen): valami van az ember gyomrában, de kiadós étkezésről azért talán mégsem beszélhetünk. Béke poraira.

Spot
spot@vogel.hu



■ Katarina (majdnem) teljes harci díszben. Fenyegető, nem?

POZITÍVUM

- A tengeri csata részek tényleg mókások
- Viszonylag hosszú
- Katarina bikiniben és a tetkója a feneke felett

NEGATÍVUM

- Eszemtel történet, eszemtel környezetben
- Az ötletek teljes hiánya, mert ez egy egyszerű leragott csont, elég középszerű kivitelezéssel

BARÁTOK

- Dark Cloud 01/07 89%
- Drakon: The Ancient's Gates 02/03 77%
- Pirates: Legend of Black Kat

GRAFIKA

72%

75%

ÉRTÉK

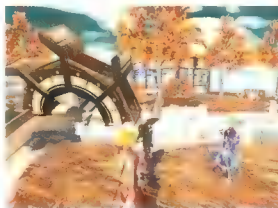
70%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.es.com

FOREVER KINGDOM

■ FINAL FANTASY JR. - AGETEC-MÓDON TÁLALVA

TÍPUS KIADÓ FEJLESZTŐ KÖLTSÉGSOFTVEREK MÉRLEK 2002.01.22. NTBC



■ Kicsit csálé ez a malomkerék



■ Azt hiszem a szájszagodtól ájulhattam el



■ A csapatmunka meghozta eredményét

Még 2000-et írtunk, amikor az Agetec műhelyében egy nagyszerű RPG látott napvilágot. Ez volt az Evergrace, amely ugyan szinte semmi nagyobb újítást nem tartalmazott hasonló társaival szemben, mégis az egyik legjobb volt a maga műfajában. Eredetileg PlayStationre készítették el, amit aztán átkonvertáltak PS2-re. A grafika kívül tulajdonképpen semmit sem változtattak rajta, így könnyedén ráírták egyetlen CD-korongra. Az Evergrace-ben egy Yuterland nevű fickót irányíthattunk egy lineárisnak mondható történetben, míg el nem értünk a végkifejletig. Mivel hősünk egyedül kalandozott, ■ sztorija nagy hangsúlyt fektetett – persze azért a történet így lett besej, hogy ne legyen teljesen vége, már ebből is számíthattunk egy esetleges következő epizódra. A program nemcsak Japánban, de a tengerentúlon is meglepően pozitív visszhangot kapott, így várható volt egy esetleges folytatás, amely –

a készítő színt – ez úttal

is mindkét kontinensen hódítani fog. A sorozat állítólag egy trilógiává nővi majd ki magát, melynek jelen esetben a második fejezetéhez érkezünk. Az Evergrace 2 Japánban még talán év végén jelent meg (november tájékán), azóta is egyre növekszik az eladások száma – Amerikában viszont már nem ezzel a címmel jött ki idén január végén! Ki tudja mi okból, a játékok átteveztek Forever Kingdomra (Ami azért is furcsa, mivel az első rész az eredeti nevén került forgalomba), arról nem is beszélve, hogy a karakterek nevei sem azonosak a japán verzióval (Yuterland például itt Dariusként szerepel). Hogy mi készítette változtatásra a kiadót, nem tudjuk, mindenesetre számos meglepetéssel szolgál ■ folytatás.

Az újítások az elődhoz képest szinte mindenütt megmutatkoznak. A legszembeütőbb talán, hogy immáron nem egyedül Dariuszt kell irányítanunk, hanem rajta kívül még két társat is, név szerint Ruyant (aki Darius legjobb barátja), és Faenát az amnéziás lányt (kinek a játék során majd ki kell derítenünk miútját is). A három fő karakteren kívül segítségünkre lesz még Felkin és az elefánt-szerű űzeltulajdonos. Minthogy ■ három fősdőt egyszerre kell mozgatnunk, a Forever Kingdom teljesen új irányítási rendszert kapott, melyvel ■ hajlításoknál könnyebben bolygathatunk, mint eddig. Különlegesség továbbá, hogy egyetlen „életcsík” látható a képernyőn, s ez mindhárom karakterre vonatkozik egyszerre, így tehát bármelyikük megsejül, elkezd fogyni – függetlenül attól, hogy épp kit irányítunk. Ebből következően némi gyakorlati igényel a karakterek közötti váltogatás és speciális tulajdonságaiknak megfelelő használata.

Természetesen a grafika is valamivel szebb lett. A menü egyszerű, áttekinthető, de ugyanakkor részletes felületet kapott. Megtálalhatjuk benne a szokásos RPG-kellékeket, mint az Item (különböző gyógyító eszközök, kulcsok, továbbjutáshoz szükséges dolgok tára), az Equip (itt vannak a pázsok amulettek, fegyverek embiémák, sisakok), ■ Profile (karaktereink tulajdonságainak ismerte-

tése), a Help és a System (segítségnyújtás/különléle beállítások).

A játék introjából csak annyi derül ki, hogy egy háború keli középebe csöppenünk, melyet mindenféle mutáns alakok vivnak (emberi szereplő alig-alig akad hőseinknek kívül). Miután a harc alábbhagy, egy falucskában találjuk magunkat (Forsaken Village), ahol egy női alak (Karmyla) jelenik meg előttünk. Alighogy elindulunk felé, a titokzatos hölgy eltűnik szemünk elől. Feladatunk – (többek között – e személy felkutatása lesz, akinek (mint később kiderül), van némi takargatnivalója is. Miután ■ faluból kivezét úton az idegen távolzik, a gép átadja nekünk az irányítást. Először a játék felajánlja a training-pályát nyújtotta lehetőségeket, ahol elsajátíthatjuk hőseink irányítását és a kezelesükhöz szükséges funkciógombokkal ismerkedhetünk meg. Ilyen például az L1, amit ha lenyomunk a kamera átvált egy másik szereplőre, és olyankor őt irányítjuk. Nagyszerű megoldás, hogy az életcsíkjunkat maximumra tölthetjük fel a pályákon felcsedett Life potiókkal, ugyanis nem kell feleslegesen a legnagyobb csata közepette kilépnünk a menübe az életér növeléséhez, és erre eddig még nem nagyon volt példa egyik RPG-ben sem. A speciális parancsokat Külön-külön is kiadhatjuk emberünknek, ilyenkor persze egy rakás látványos – és nem utolsósorban: hatékony – varázslatot sülnek el, hol tűzölgő, hol jégcsillogó, hol villámflák formájában. Fontos eleme ■ játéknak a csapatmunka is, merl pár speckó támadást csak együttes erővel idezhetünk elő.

A sztori módban néhány lépés megtétele



■ Ég ■ ház, poroltó meg sehol?



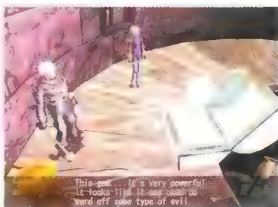
■ Fussong gyerekek, mert nem sok életerőnk van!



■ Perszoló élménybe van részünk

után furcsa, kristály-szerű képződményre le-szünk figyelmesek. Az ilyen Crystal Pillarok keresztláthatnak a shopokba, ahol hat ke-reszkedő foglalt helyet, habár nem feltétlen egy-azon időben tartanak nyitva. Az egyiknél paj-zsokat, a másikat életerőt, a harmadiknál amulettet – egyáltalán az RPG-kben meg-szokott földi jókat vásárolhatunk. A különböző tárgyakért virág alakú „coin”-okkal fizetünk, amit az ellentétek leküzdése után vehetünk fel a földről. A helységben a boltvezető a kulesi-gura, „aki” egy kék színű (fülbevalót) elefánt. Kicsit ellenszenvesnek látszik, de valószínű, hogy az őt nem megunt a már megunt vagy elavult cuccainkat (például a pénz ráfizetése nél-kül), ezenfelül nála lehet játékalásta (s menteni).

A Forever Kingdomban is rengetegféle szörny szerepel, egyik „lészőbű”, mint a más-ik: feltűnik a mutáns malac, a mérges tuskójú sündisznó éppúgy, mint a lufiszőrű felült b-rohó vagy a varacskos disznó fejt viselő kro-kodil. (Szép kis csapat!) A csaták lényegében véletlenszerűen jönnek egymás után, de nem úgy, mint mondjuk a Final Fantasyben, ugyanis itt a legyőzendő ellenfél a pályának jelenik meg, és ott kell velük küzdenünk. Akárcsak egy mezei külsőnézetű akciójátékkal játsz-a-ránk – az a különbséggel, hogy itt szereplő-ink fejlődnek. A mutáns lények legyőzése után pénz vagy életerőt kapunk, amit karaktereinkre költhetünk. Természetesen csak az a szereplő fejlődik, amelyiket legyőztük! Épp ezért érde-mes sűrűn váltogatni közöttük, mert akkor nagyobbál egyszerre egyet szintet mindegyikük. Természetesen Darius a főszereplő a sztoriban, amolyan vezérként is feltehetően, de a többi-eknek is fontos szerep jut a játék során. Lesz-nek például olyan helyek, ahová Darius nem tud behatolni, ilyenkor karaktert kell váltanunk (mondjuk a barlangos pályán, Faenát), aki



■ Megvilágosodtunk!



■ A csodákozás pillanatai

megnyitja előtűnik az utat. Minden csapattag más és más tulajdonságokkal rendelkezik, eb-ből adódóan kiegészítik egymást. A készítő-k nagyon sok ötletes megoldást csempészték be-le a játékba, példának okáért egy koromsz-tét pályán csak úgy lehet továbbjutni, ha az út mentén lévő faklyákat begyűjtjük. Ehhez pedig szükség van Darius speciális támadására, amit viszont egymás után csak háromszor lehet al-kalmazni. Ha a 3 kísérletet előtűnik és nem si-került a tűzgyújtás, akkor biza' vissza kell tér-nünk az előző pályaszakaszra kinyitni néhány jóképű torzszüleményt. A teljesítésre való fel-a-dat általában ki van írva a fontosabb helyeken lévő kőtáblákra vagy szobrokra. Kalandozá-sain során utunkba kerülnek majd kincslelők is, melyeket felgyűjtve jó néhány meglep-tesben lehet részünk. Nem feltétlenül pozitív értelemben: egy potion helyett néha ugyanis halálos sebeket okozó szörnyecske ugrik ránk, amit csak antidótól tudunk orvosolni. Ha po-tion vagy coin van a lábában, akkor a nyitás pillanatában ezeket azonnal megkapjuk, nem kell tehát közel mennünk ekkor sem.

A szokásos szerepjáték sémák mellett vár-ránk számos kulcskérdés és ügyesség feladat is, amire bőven lesz időnk, mivel a Forever Kingdom teljesítéséhez körülbelül 30 óra „ébedidő” szükséges, nem is beszélve arról az eshetőségről, ha netán a végjáték után belevágnánk az extra game-be! Szóval szerint az a legfontosabb, hogy a pályákon lévő sz-es zugot gondosan vizsgáljuk át, a fontosabb helyeket a program a térképen egyébként na-rancssárgával ki is jelzi. A harcok során ajánla-tos minél több csapattechnikát alkalmazni, mi-vel így nagyobbál egyszerre ugranak szintet ka-raktereink. Az ellentéteket érdemes közelről ka-szabolni, mivel ebben az esetben nem nincs elegendő helyük a támadáshoz – ekkor a lassu-l a szörnyek támadási sebessége, mert hely hi-nyában mindig visszaugranak az ostobák, sza-bad placit reményében. Nem utolsósorban pe-dig ne sajnáljuk a felszerelési tárgyakra a pénzt, mert a nehezebb szinteken már nem elegendő a jó reflex, szükségünk lesz védőfelszerelésekre és komolyabb fegyverekre is.

Kezdjük az értékelést a sokak által legfonto-sabban tartott szemponttal, mégpedig a gra-fikával. A programozók megoldozták a pénzű-kezt, mert a játék nagyon jól néz ki, érve ez-alatt a tájat, a karaktereket és a speciális efek-tusokat is. A víz megvalósítása nagyszerűen sikerült, szinte minden tükröződik benne (nem-csak szereplőink). Az őszies időjárás miatt a pályákon lehullik a fákról az elszárgult falevél... stb., annál azért jóval gyengébb kivitelűek. A karakterek egyébként erősen emlékeztetnek a Tetsuya Nomura által képviselt vonalra, amit a Final Fantasy VIII-ban vagy a Bouncerben lát-hattunk. Habár hőseink kidolgozottsága nem mérhető a Bouncerhez, a videobejrzások és átvezető animációk minden dicsőítet megér-demnek. Az audiovizuális élmény tehát jeles-re vizsgázott. A szereplők párbeszédei immár egyre kevesebbet helyen írja ki a gép, mivel em-bereink többnyire inkább beszélnek, kiküsz-öbölve a régi RPG-k sablonos tulajdonságát, miszerint a karaktereknek nem volt hangjuk.



■ Tetszenek a műkormeink?

maximum az átvezető filmekben. Az irányítás is jól sikerült, egyszerűen hívhatjuk segítségül csapattársainkat, ha netán valami brutálisabb támadást akarunk végrehajtani, és a tárgylista használata is pofonegyszerű, és ha már itt tar-tunk, jegyezzük meg, hogy a felszerelések pa-llettája igen széles. Rengeteg fajta kiegészítő van a tarsolyban, csak győzzük fizetni. Néha még poénos dolgokat is akaszthatunk sze-replőinkre, például halloween-fejet, palacsinta-sütőt, Batman-köpenyt. Jóhétnek a negatívum-mok: habár a táj felépítése szép, de picit egy-gangú. A sztori pedig nem valami magával ra-gadó és eredeti, kicsit többlet kellett volna nyu-jtani, ha valóban versenyre akartak kelni a Final Fantasyvel. Kimaradt továbbá az RPG-ket oly-annyira meghatározó jellemző, az érzelme. En-nek itt nyomát sem nagyon látjuk, bár mivel nincs igaz sztori, nem is igazán lényeges. Az Agetec ennél ellenőre büszke lehet arra, hogy szinte egyedül (habár esélytelen) vetélytársa a Squaresoft méltán népszerű sorozatának.

Z.G.
corgan@freemail.hu



■ Van egy olyan érzésem, hogy itt még bajok lesznek!

POZITÍVUM		
■ Ötletes megoldások tönkelege		
■ Egyedülálló, könnyen kezelhető harcrendszer		
■ Látványos grafikai megvalósítás		
NEGATÍVUM		
■ Túlságosan lineáris játékmenet		
■ Nem túl izgalmas és eredeti sztori		
HARCI ÉRTÉK		
■ Final Fantasy X	02/04	95%
■ Forever Kingdom		
■ Evergrace		
GRAFIKA		
HANG		88 %
ÉRTÉK		83 %
		81 %

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.agetec.com



■ Rendőri túlkapasok márpedig vannak



■ Eltakarítok néhány szemetet



■ Ő már sosem lesz fejcs a bandában



■ Hol is vagyok tulajdonképpen?

sörhasú Spanky ökölsapasi például valami erősebbek McNeiennél, de ugyanakkor lassabb a fickó.

A küldetésrendszer kiköpött olyan, mint a GTA3-ban. Minden van egy megbízó, akitől sorban kapjuk a feladatokat. Ha elszúrnak valamelyiket, gond egy szál se: visszatérve a megbízóhoz újra megkapjuk a munkát, mert mindig csak azután gördül tovább a történet, hogy az aktuális küldetést teljesítettük. Amikor már több állásajánlatunk is van, akkor az eligazításhoz a Rejtek gomb használatával visszautasíthatjuk a felkínált melót. Szó se róla, előbbutóbb úgy is be kell vállalnunk mindegyiket, úgyhogy maximum halasztgathatjuk a keményebb akciókat. A köröziési szintünk szintén a GTA3 mintájára alakul, tehát a Vállalat rendfenntartói csak akkor támadnak agresszívan, ha egy valami fontosat csinálunk. Noha egy barátságos fejbeköltetésre mindig szívesen vendéglátónak minket, csoportosan csak akkor támadnak, amikor okuk van rá, s előfordulhat az a kissé paradox helyzet, hogy amikor végzünk egy munkával, hírtelen megfedelkeznek arról, hogy két pillanattal korábban hűst kollégáinkat lőttük szitává – és szépen szétszóródnak. A köröziési szintnek kijelölje ugyan nincs, de amikor a rendőrök ellenséges szándékkal közelídenek (vagy akár mások is, elvégre gyakran a tolvajok vagy utcai bandák tagjai is ellenünk fordulnak), azt onnan tudhatjuk, hogy kis piros háromszög jelenik meg fölöttük – vagy éppen egy bomba-ikon, ha mondjuk egy öngyilkos mérénylőrdi van szó. Ezek nélkül a tömegben bizony nehéz lenne kiszűrni a támadókat.



■ Lám a tömegszállításához nem csak a kommandósok értenek



■ Tűzijáték hétköznapi Capital Cityben

A játékban kétségeltlenül az a legnagyobb mumi, hogy az ütése, rugása, sőt egy karakterenként más speckó mozdulaton kívül igen tetszős fégyverzarzállal írhatjuk az ellent (bár egyszerre csak egy dolog lehet nála). Míg a gumibottal vagy a sokkolóval gyakran csak ájulást idézhetünk elő, addig az M16-os, a helikopter-géppuska vagy a shotgun biztos nyomot hagy az áldozatban – és nem csak az emlékeztetőben. Aki közvetlen közelről néz szembe a shotgun csövével, az még a fejét is elveszítheti. ... De egyéb módon is törhetünk borsot a Vállalat munkatársainak orra alá: mint például borsprávyel, ami halálos dózisú illatanyagot tartalmaz. Ha pedig egy gránátvető, egy rakétavető, egy lázszóró, vagy netán egy Molotov-kockát kerül a kezünkbe, akkor isten igrálmazzon azoknak, akik a közelünkben tartózkodnak. Csak arra kell vigyázni, nehogy magunkat is felrobantassuk vagy meggyújtassuk. Na nem mintha a halál túlzottan visszavetné a karrierünket. Csak az aktuális küldetéstől kell folytatnunk az akciót, ha pedig előzőben egy időre meguntunk a játékot, kilépésnél a gép automatikusan ment. (A Revolution módban bármikor menthetünk, s chaos módban pedig a menektető végzetével.)

Capital City lakói tulajdonképpen elég egyszerűek, nem sok pontigot használtak hozzájuk, ennek ellenére elképesztő a látvány, amikor egy forgalmasabb téren néha 150-200 fős tömeg hómolyog, s mégsem tapasztalható lelassulás. A terep szintén csak közepesen kidolgozott, ugyanakkor minden kirakat betörhető, s parkoló autók mindegyike a levegőbe repíthető, és szinte bármilyen kisebb tárgy, ami az utcánkba akad, fegyverként használható. A székeket, táblákat felkapva szétverhetjük azokat az üldözőink fején, vagy akár bezúghatunk velük is néhány ablaküveget. A mozgalmasságba az audio is besegít. A zene ugyan nem különösebben pumpálja fel az adrenalin, de a hangok frónk meszszire jelzik, merre is ténykedünk. Megszólalnak a riasztók, csörömpöl a kiltört üveg, üvöltönek az égő emberek. Az „alapzajok” sem rosszak: bevasárlóközpontban a teljes káosz közepette bájos hangú bemondó folyamatosan olyan közleményeket olvas be, mint „feltörték ezt és ezt a rendszámú autót”, a nyilvános kivégzés hamarosan megkezdődik” – szóval zajlik az élet.

Capital City atmoszférája tehát rendkívüli. Kár, hogy kizárólag erre nem igazán lehet egy teljes játékot felépíteni. Idővel hozzácsúszunk a felbolydult városhoz, s miután már fél órája futkározunk ide-oda, kezd ellaposodni az egész. Nem szólv arról, hogy a küldetések keményedésével egyre inkább idegesítővé válik a borzalmas kamerakezelés. Egy olyan játékban, ahol állandóan üldöznek minket, nem túl szerencsés, ha a kamerás is állandóan a nyomunkban van. Így aztán nem látunk semmit a hátulról közeledő ellenségéből – jöhetne manuális szerezéssel körbeforgathatjuk a perspektívát. Az automata célzás nem kielégítő. A kifelőt pálikat ütegelve vicces dolgoknak tűnik a hullágyalás, de ez gyakran eltereli a karakterünk figyelmét az igaz vészről. A főgyerekekből ráadásul pillanatokon belül kilúgjuk az egész tarta, így roppant idegesítő, amikor hullákra pazaroljuk a munióit. Szóval jókora, hangulatos játék a State of Emergency, de csak egy ideig.

V.Z.
vzoli@vogl.hu



■ Megpörköllek tesókám!

■ POZITÍVUM

- Drási tömeg az utcákon
- Lerombolható város
- Hatékony fegyverek

■ NEGATÍVUM

- Túl egyformák a küldetések
- A kamerakezelés és az automata célzás nem mindig a legoptimálisabb

■ BARÁTOK KÖZT

■ Grand Theft Auto 3	02/01	88%
■ Max Payne	02/03	82%
■ State of Emergency		



■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.rockstargames.com

FINAL
FANTASY VI

■ A KONZOLJÁTEKOK DICSŐ MÚLTJA A PLAYSTATIONÖN

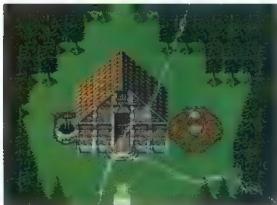
TÍPUS: KIADÓ: FEJLESZTŐ: KARAKTER: MEGJELENÉS: 2002.03.11. PAL



■ Remélem, ez a szósi is a titkárnő-válogatásra érkeztél!

Egy igen régi adósság törlesztésére került sor a Final Fantasy VI európai verziójának megjelenésével. A játék eredetileg 1994-ben Super Nintendo-n jött ki először, és igen gyorsan a sorozat rajongói nagy részének a kedvence lett – és sokuknak még ma is az, ami azért eláruí valamit a játékról. A Playstatonban megjelenés azonban nem jelentette azt, hogy az FFVI-t teljesen modernizálták volna, „csupán” kapott néhány gyönyörű FMV-t és „játek imárr” Playstatonon fut, ám grafika, zene és hanghatások terén is „csak” annyit tu, mint a SNES-es eredeti. Ez azonban nem tántorított el egyetlen igaz Final Fantasy-rajongót sem attól, hogy végigjátssza ezt a részt is. Nézzük milyen is az a játék, ami ennyi embert rabolt eljett.

1000 évvel ezelőtt a világ – melyben a történet játszódik – a Mágusháborúban már majdnem teljesen elpusztult, a civilizáció csak a világ védettebb szegleteiben maradt fent. A nagy háború után a mágia elfűnt, a világ pedig újra fejlődésnek indult, melynek alapja immár a mágia helyett a technika lett. Úgy tűnt a mágia már csak a régi idők keserű emlékeiben él tovább, és nem lesz többé a pusztítás eszköze. Ám



■ Harvest Moon feeling

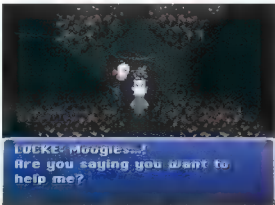


■ A kezélfelület antik, de ismerős

egyszer csak megjelent egy Terra nevezetű hölgyemény, aki képes volt az ősi mágia használatára. Ez rögtel a technikahasználó birodalom célpontjává tette, gyorsan el is fogták, majd egy rabszolgakoronával a birodalom irányítása alá vonták, hiszen az ősi, mindent elpusztító erőt a birodalom érdekeinek kell alárendelni. Egy bányában azonban furcsa (és erősen mágiaszagú) dolgok történnek, melyeknek kivizsgálására két katoná felügyelete alatt – az imárr „tökeletesen” kontrollált – Terrát küldi az uralkodó.

Itt lépünk be a képké, innenől mi irányítjuk Terrát és két kísérőjét kiknek neve – Wedge és Biggs – sem hangzik ismeretlenül azoknak, akik játszottak más Final Fantasy-játékokkal. Az irányítás egyszerű és ismerős, a megjelenítés meg olyan, ami a 16 bites konzolok idejében megszokott volt – felülnézeti 2D-s, ami nagyon nem különbözik mondjuk az FFVII-től, könnyen hozzá lehet szokni. Előbb-utóbb harcba is kell bocsátkozni, ami szintén ismerős lesz. Eleinte Terra, és két kísérője is úgynevezett

Magicite pánclában nyomulnak – ez az intro alapján kb. úgy néz ki, mintha egy mechet kerestek volna gőzgéppel –, amely igencsak alkalmas eszköz a felbukkanó ellenséges lényformák pacifikálására, illetve a kollégák egészségenek karbantartására. Ennek letétele Terra még mágist is tud használni, így nem lesz nehéz dolgunk az előrelépésben. Gyorsan kiderül, hogy ami a galibát okozta a bányában az egy úgynevezett Esper, valami mágikus bogyó, ez eltűnt Wedge-t és Biggs-et, és Terra egyedül marad. No nem sokáig, főtt lelkek megtalálják és leoperálják a fejről az uralkodó



■ Moogie-k segítenek megvédeni Terrát

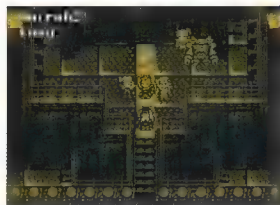


■ Döbbsen: ez VARÁZSOLI!!

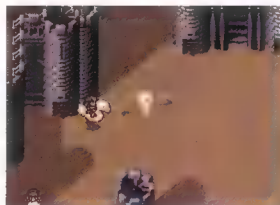
rabszolgájává tevő koronát és hipp-hopp már benne is vagyunk a birodalom és a nekik ellenálló, a mágia ismételt felbukkanásában hívó Visszatrők elnevezésű csoport között huzavonában. Terra pedig arra lesz figyelmes, hogy egy kisebb hadsereg veszi körül. Elsőnek egy tolvaj – hoppát ezt visszavonom –, szóval kincsvadász veszi partfogásába. Majd jön egy király (!), aztán annak – a trónigényesről lemondott – harcművész testvére (!!), illetve a Visszatrők ellenállási csoport vezetője (!!!). És így tovább – azzal senki nem vadhatalja a társaságot, hogy unalmas, hétköznapi fazonokból áll. Mikor már kezdenék megszokni a kompiánál, az széthullik, és nekünk választanunk kell, hogy éppen melyiküket kalandozásait irányítjuk a következőkben. A Final Fantasy VI kitűnik a sorozatból azzal, hogy hatalmas mennyiségű szereplőt vonultat fel, amely szereplők mindegyikének saját motívációja és céljai vannak. Erőkes megfigyelni, hogy bár a megjelenítés – má szemmel nézve – igen kedveltes, mégis ezek a két dimenziós sprite-ok milyen kifejezők tudnak lenni, amikor valamely érzelmét vagy hangulatot kell kifejezniük – még akkor is, ha azt kicsit el-tulzoztat, kissé komikus is teszik. A más-sik, amiben a hatodik rész még igen erős, az a tárgyak, skillék, relicek, esperek (ezen alapszik a mágiarendszer a játéknak) által biztosított rengeteg kombinációs lehetőség. Rengeteg megtalálni való tárgy vár



■ Érdekes nevű hősöknek első harca.



■ Érdekesen lengetik a karjukat ezek a ficerék



■ Naná, hogy chocobol!

ránk a világban, igaz ezek nagy része el van rejtve, de megéri kutakodni utánuk, mert egy komolyabb harcban igen sokat számíthatnak. A fegyverek, pajzsok és páncélok közül azokat érdemes használni, ami a legtöbb sebészt illetve védelmet adja. A skillék egy része a karakterek sajátja, mint Terra Miorit képessége, Locke lopkodása, vagy Sabin Blitz támadása. Más skilléket relikcek használatával használhatunk. A relikcékből egy karakteren egyszerre kefélt lehet. Ezek adhatnak védelmet, skillt, erősíthetnek skillt stb. Az egyik leghasznosabb közülük a ribbon, ami minden abnormális elváltozástól (lassulás, kövé válás stb.) megvédi. Természetesen az erősebb tárgyak és relikcek nem kaphatóak boltban, meg kell találniuk őket rejtett ládákban, le kell csapnunk érte lényeket, illetve el kell csenni harc közben. Az eszereket használva megszűnik Terra monopóliuma a mágiahasználat terén. Az eszerek egyszerre varázis és idéző mágikák – FFVII-esen szólva. Ám nem csak közvetítik, hanem tanítják is a mágiait, ezért is érdemes mindegyiket, illetve lehetőleg minél többet megtanulni belőlük, hiszen lehet, hogy erősebb varázslathoz, vagy gyorsabban tanító eszerek jutunk. Az eszerek a karaktereink tulajdonságait is fejleszthetik, ezért érdemes úgy elosztani őket, hogy mindenkinek megfelelően minden varázslata, illetve mindenkinek legyen Esper kerülője, ami azt a tulajdonságot fejleszti amelyre a leginkább szükség van. A tanulás azonban nem egy gyors dolog, főleg olyan eszerek esetén, ami lassan tanít, úgyhogy néha nem árt leállnunk kicsit fejleddni a karakterekkel, lehetőleg olyan helyen, ahol viszonylag kis veszéllyel igen gyorsan fejlődhetünk. Végülis ez sem olyan



■ Az első boss – nem néz ki veszélyesnek



■ Edgar felkészítő trombitájával kedveskedhet harcoló társainak



■ Itt osztják a jótanácsokat

nagy újdonság, azt hiszem aki már játszott Final Fantasy-játékkal, az tudja hogy meg ez (pl. Cactuar Island, Island closest to Hell stb.). Az eszerek nevei közt is lesznek ismerősök (pl. Ifrit, Shiva), és a megszerzésüket is néha a legyőzésüknek kell megelőznie.

Érdekes így a későbbi Final Fantasy-epizódok után játszani az FFVI-t, így látható, hogy mi változott, mi hova fejlődött és mennyi minden megvolt már ezekből a játékokból egy olyan játékban, ami 16 bites konzolra készült eredetileg. A grafika és a hanghatások a mai igényekhez képest persze megmosolyogtatóak – no nem feltétlenül rossz értelemben, hisz kedvesek és szeretetreméltóak hősünk még akkor is ha nem állnak 10000+ poligonból, hanem „csak” egyszerű sprite-ok. Az ellenség karakterei pedig egyszerűen komikusak így, például amit Kelka művel a Figaro kastély alámerülésekor – na az csúcs! A zene pedig egyszerűen hihetetlenül ott van a spiccen, annyit mondjuk el is várunk Nobuo Uematsu számától, akinek a művei nagyban felelősek a játék hangulatáért.

Ha az antik grafikát és hanghatásokat nem számítjuk – márpedig miért tennénk –, akkor kevés negatívumról beszélhetünk a Final Fantasy VI-tal kapcsolatban. Ami kicsit zavaró, az hogy a Playstationre való átirásakor jobban odafigyelhetek volna a töltötetés minimalizására. Nem látom be, hogy a menük miért nem maradhatnak mindig a memóriában, miért kell mindig a töltöttesre várni, mikor használni akarunk egy tárgyat, felszerelést akarunk váltani, illetve menteni szeretnénk. A városokat sem kezelte egy egészésként, ha beugrunk egy házba, rögtön jön a töltötetés, harcoknál ugyszin-



■ Ez a rafting egyre vadabb lesz

PLAYTEST

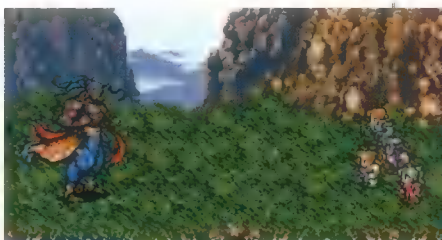
PLAYSTATION



■ Na, majd talán legközelebb!

tén. Nem érzem úgy, hogy ezek a helyszínek lennének akkorak, hogy erre feltétlenül szükség lenne. Ezek az apróságok azonban eltörpülnek a játék erősségei mellett, melyek a Final Fantasy VI-t az egyik legjobb RPG-vé teszik. Lehet hogy kicsit elfogult vagyok a Final Fantasy-játékokkal, de eddig még egyik sem okozott csalódást – vagy ha mégis, az csak kellemes volt. Akik csak a legszuperebb grafika és a gyönyörű FMV-k vonz a Square-játékokban – mondjuk az utóbbiakból azért akad ebben is pár – annak nem feltétlenül fog tetszeni az FFVI. Ám aki elfogadja, hogy ez egy 1996-os SNES-es játék, az örülni fog ennek a remek játéknak. Külön bónusz a játék mellé adott Final Fantasy X demo CD, melynek a PS2 tulajdonosok örülhetnek.

Draco
dracoi@chello.hu



VARGAS:
Is that you, SABIN?!

■ Vargas otthon hagyta a szemüvegét

■ POZITÍVUM

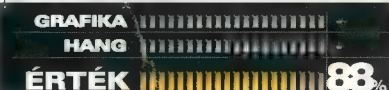
- Final Fantasy hangulat
- Jól működő sztori
- Jópofa karakterek

■ NEGATÍVUM

- Sok töltötetés

■ BARÁTOK KÖZT

■ Chrono Cross	00/01	90%
■ Final Fantasy VI		
■ Breath of Fire IV	01/02	88%



■ 1 játékos ■ PAL ■ www.playonline.com

LARGO WINCH
COMMANDO SAR

LARGO MACGYVER

TÍPUS

KIADÓ

DPT

ENTERTAINMENT

REBELLION

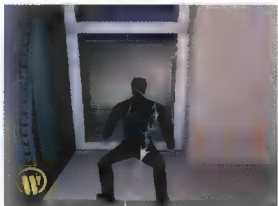
2002.02.21. NTSC



■ Az egyik elvetemült, Ms. Fritz. Véletlenül nem francia ez a játék?

Apénz nem boldogít – tartja az ismert mondás. Tegyük hozzá, nem alaptalanul. Az ősi bölcsesség igazát most Largo Winch, a híres multimiliárdos-csemete is megtapasztalhatta. Már ha feltételezzük, hogy aki kipecselt szájával, egy székhez kötözve úcsórög a saját, terroristák hemzsegő gyárában, nem boldog.

Hűsünk, a derek, jóképű Largo sajna pontosan ebben a szituációban találta magát, amikor véletlenül egy a venezuelai egyiptomi vezetés ellenőrzé. Az értekes intézményt megszálló öntetvényi szervezet, a SAR (South-American Redemption) joggal válhat ki némi aggodalmat az ifjú tulajdonosból, ugyanis akciójuk hosszú távú célját egy helyes kis időzített bomba 'leleplezésével' meglehetősen egyértelművé tette. Terrorista barátait azonban láthatóan nem olvasták képregeket, különben tudták volna, hogy Larget foglaj ejteni, és életben hagyni igen nagy bátorság. Főhősünk természetesen nem nézett féltlenül az értelmetlen pusztításra, és MacGyvert megszégyenítő leleményt látva vette dugába dönti a gonosz ellen vérmes reményeit. Már csak az a kérdés maradt megvalósításán, hogy ki a vezényelte jó helyre, jó időben a pitiáner terroristabandát...



■ A betörők kézikönyve szerint a becsületlen betörő csak az ablakot használja



■ Veszélyes láda lehet, ha így kell zárnai

A sztori alapján nem meglepő, hogy bejelentkezéskor egy kellemes 3D akció-kalandjáték kellős közepébe csöppennünk (bár ismervé az Ubisoft eddigi munkáit, egy flipper is ugyanilyen valószínű lett volna). Küldetésünk célját kitálatni sem túl nagy fejtörő: akárcsak a többi akciójátékban, ki kell huzzunk főhősünket szorult helyzetéből, majd kiderítve a SAR megbízójának valódi kiletét és szándékait, keresztülhúzni piszkos számításait.

Igen ám, csak hogy ez a feladat egyáltalán nem olyan pofonegyszerű, mint amilyennek hangzik. Largonk ugyanis 12 év-érig európai superhős, alkotói elsősorban kalandos sorával, bátorságával, együgyűtellen akadályt nem ismerő intelligenciájával és tettkész-ségével emeltek az átlagember szintje fölé, nem holmi emberfeletti képességekkel. Tengerentúli kollégáival szemben nem tud repülni, a plafonon mászkálni, vagy felhőkarcolókban dobólni, igaz, az alsónadrágot sem kell feltétlenül kívül hordania. E normalitásnak viszont megvan a maga ára: superhősség idevagy oda, Largonknak, mint minden embernek, a hatékony harchoz fegyverekre van szüksége.

Azaz, inkább csak lenne, mivel főhősünk fegyvertára a nagyon komoly gázsprayben merül ki, ráadásul ahhoz sem rogtan az első pályán jutunk hozzá. (Teljesen jogos: hogy is nézne az ki, ha a csúcshősgyvert már az elején megszerzethetnénk!) Ellenfeleink viszont lelkiismeretes terroristákhoz illően bőven el vannak látva mindenféle kedves kis célszerszámmal. Ennek köszönhetően a lovagias, szemtől-szembe letámadó harcmodor nem kimondottan az örök élet titka. Többek közt már csak azért sem, mivel a hét szint küldetéseinek egy tekintélyes hányadát már akkor elértük, ha véletlenül nem labujjhegyen osontunk, és valaki meghalotta lépteink zaját.

A Largo Winch ugyanis alapvetően kermkedős játék. Feladataink jelentős részében a pusztán túlélés mellett információkat kell gyűjtögetnünk, amely gyakorlatban leginkább James Bond és egy profi karbantartó szakmai kihívásainak sajátoságos egyvelegét jeleníti. Állig felfegyverzett őrszemek, kamerák kerülgetése, riasztókat kiiktatva trezorok zárat törjük fel, szekrényeket kutatunk át titkos dokumentumok reményében, de sor kerülhet ne ad' isten még bombák hatástalanítására is. A porkalábok módszeres elkerülése, illetve



■ Nem mondhatod, hogy nem figyelmezteltel

esetleges kiiktatása mellett rengeteg időt töltünk mindenféle munkálatokkal, különböző műszaki berendezések üzembe helyezésével. Nemes munkánkhoz külföldre eszközök is rendelkezésünkre állnak, az aghyulám-detektorától kezdve a nanotechnológiát képviselő hivatott csavarhúzóig.

Nem csoda, hogy ilyen mostoha munkahe-lyi körülmények mellett a túlélés legfontosabb feltétele, hogy tölkyre fejlesszünk lopakodási képességeinket. A zajtalan settenkedés nem kizárólagos, csupán alapfeltétele észrevétlen haladásunknak, hiszen az egész némaságot megette a fene, ha a sarkon kifordulva épp egy arra bókászó katona karjába futunk. E roppant kínos szituáció elkerülésére szolgál az aghyulám-detektor, amely a nemkívánatos elemek tartózkodási helye és testhelyzete mellett még ráadásul készülségi állapotukról is pontos felvilágosítást ad. Ugyanis bármilyen nem lova végrehajtott tett előszöré meg csak az örök hallóztatását vonja maga után, amelyet a hasznos kis műszer figyelmeztető szívnázózáásával jelez, így az impo-záns „GAME OVER” felirat számrévelelézése valamivel ritkábbá válik. Nem beszélve arról, hogy az egyes részfeladatok megoldásához sok esetben szükség van a strázsák figyelme-nek elterelésére, amit egy hallható léppéssel eredményesen megvalósíthatunk, kettő vi-ziont már végzetes lenne. Nem kell magya-rázni, hogy a figyelemszintet mérő kutyá-mű-veltek esélye lehetne ezt a kényes mű-veletet nyelbe utáni...

■ Is jön be a képhe a játék egyik legpozitívabb jellemzője – azaz, hogy nemcsak a fa-kezieket hozza nehéz helyzetbe, hanem – műfajában nem mindennapi módon – még nem intellektuális kihívást is jelent. És nem is akármilyet, már az első pályákon is elgondol-kodtat, taktikai problémák megoldásához köti továbbhaladásunkat, amely néha igen-csak időigényes feladat tud lenni. Na és per-sze egy idő után kellően idegesítő is, plane, hogy a megoldásához semmiféle ötletcsikrárt nem kapunk a játéktól. Bár, ki tudja, lehet, hogy így igaz a kihívás...

Persze azért az akció sem hiányozhat a pa-lettáról, egy superhős végülis nem sunnyog-hatja csak úgy át az egész cselekményt. Bár kétségkívül fegyvermániával nemigen lehetne megvalósítani hűsünket, azért nem vagyunk tel-jesen védtelenek. Úgy tűnik, Largo ha nem is



■ Az igazi cyberpunk: Largo betölti a könyvet



■ Ne akard, hogy megüsselek!

PLAYTEST

PLAYSTATION



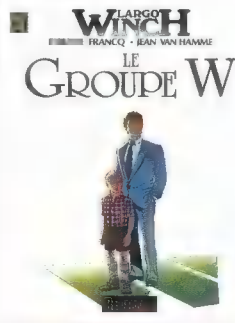
■ Autószerelésből mindig is jó voltam

A LARGO WINCH SZTORI

Largo Winch alakja 1990-ben született két belga rajzoló, Jean Van Hamme és Philippe Francq tollvonásai nyomán. Mint minden multimillárdosnak, természetesen ő is sanyarú gyerekekkel ajándékozta meg teremtője. Ahogy az már csak képregényhősök berkeiben lenni szokott, egy csodálatos véletlen jóvoltából a szegény kis jugoszláv árva sorsa gyökeresen megváltozott: egy nagy hatalmu iparmágus, Nicolas Winch őt szemelte ki fogadott fiaként. Nevelőapja különös halálával az ifjú Largo megörökölte a multinacionális konszern, a W9 elnöki székét, no és vele együtt persze apja egykori ellenségeit. Az új tulajdonos teljes gőzzel vette meg a cég ügyeinek tisztázását, és újított barátait, Joy Arden, Simon Ovornaz és az egykori KGB-s profil hacker Georgy Kerensky segítségével példásan megbünteti apja gyilkosait. Am a felelősök megbűnhődésével az ügy korántsem ér véget, a nyomozás előrehaladtával egyre több rejtély bukkan elő apja titokzatos életéből.

A képregény miniórt a megjelenésekor szokatlan sikert aratott, s Largo fokozatosan az egész francia nyelvterület egyik legnépszerűbb figurájává nőtte ki magát. Diadalút első sorban a fiktív és baráti rendkívül jól eltalált, ember léptéke személyiségének köszönhető. Egyre-másra jelentek meg az ilyenkor kötelező kiegészítők (pl. a Largo-kártyák), míg végül a mesehős tavaly tévésztárrá avanzsált.

Nem is kellett sokáig várni, hogy a rajnók végre aktívan bekapcsolódhassanak a történet alakításába kedvenc konzoljukon keresztül. Az idén megjelent PSX-es és Nintendo GameCube-verzió után már folytatásban van a PS2, illetve az Xbox átvitt tervezése. Fentieket tekintve nem lenne meglepő, ha már készülne is a következő rész...



egy kimondott „bruszi”, a pusztá kezés harcművészetben szerzett némi jártasságot. Mielőtt még a játékba belevágnánk, felkészültségért érdemes letesztelnünk a Training-módot, a program ugyanis itt minden alapműveletet begyakoroltat, amelyet a játék során használnunk, és persze kombinálnunk kell. Négy-öt bevitt ütessel, illetve rugással Largo bármelyik ellenfelet letérítheti. (Természetesen a leghatékonyabb támadás továbbra is a hátulról mért tarkóütés, úgyhogy a lopakodást kerétek a bunyóban sem mellőznij.) A bökkenő csak az, hogy ez a Largora is áll, tehát a testi fenytéssel vigyázni kell, mert a nagymama és a befőtt viszonya könnyen a befőtt javára sült el, különösen akkor, ha ez utóbbi egy nagy kaliberű maroklőfégyverrel hadonászik a peches nagymama orra előtt...

Külön elismerést érdemel, hogy a bonyolult feladványokat példamutató irányítással oldották meg. A sokféle funkció sikerült érthetően és átláthatóan kódolni, még a kezdő játékosok sem fognak belezavarodni. Akik mégis bizonytalankodnának, feltétlenül juttassák végig a Training módot, ez ugyanis a játék összes elemét világosan ismerteti, ráadásul egy ötletes kerettörténetbe ágyazva.

Bármennyire is dicsérnivaló akad a játékban, sajnos a hibákról is meg kell emlékeznünk. Először is: bár a kiadó szerint akció-kalandjátékkal állunk szemben, a kalandvonalat jelenléte megkérdőjelezhető. Legalábbis reménykedjünk, hogy erről van szó, mert ha a lineárisan előrehaladó cselekményt vagy az összeszedhető tárgyak rögzített felhasználási körét kalandelemnek nevezik, akkor ennyi erővel akár szerepjáték is becézhetnénk. A kaland ugyanis azt jelentené, hogy különböző helyszíneken szerzett ismereteket, tárgyakat



■ Nahát, valaki ithagyott egy vekkert!



■ Na ezt még legyakom, aztán indulok

kombinálnunk, hogy megoldjuk a logikai mozaikokat. En egy kicsit erős túlzásnak éreztem, hogy a fiktív irányító azonosító kártya felvétele logikai mozaiknak nevezzük...

Kevésbé feltűnő hiba, hogy kissé kevésnek számít a hét küldetés, bár kétségtelen, hogy egy-egy pályán meglehetősen sokat szöszölhetünk, amíg rájövünk a helyes megoldásra.

Összességében nézve a Largo Winch Commando SAR minden baki ellenére egész jó kis játék, amely előreláthatólag hatékonyan oldja majd meg felesleges időnként származó gondjainkat. Ráadásul még a grafika színvonalára sem lehet egy rossz szavunk sem, a textúrák szépek, a tárgyak egy kicsit porolagosak, de 3D kellemes, a PSX lehetőségeit igen jól kihasználja. Egyszóval, minden megvan, ami egy jó játékhoz kell, csak legyen elég türelmünk végigjátszani...

Lysergize
lysergize@excite.com



■ Végre valami fantáziadús világítás

■ POZITÍVUM

- Kemény küldetések
- Kellemes 3D grafika
- Könnyű irányítás

■ NEGATÍVUM

- Nincsenek kalandelemek
- Kevés küldetés
- Könnyen kifáradhat, bugyuta cselekmény

■ BARÁTOK KÖZT

- Metal Gear Solid
- Syphon Filter 3
- Largo Winch Commando SAR

01/12 90%

GRAFIKA 85%

HANG 78%

ÉRTÉK 83%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.largowinch.com

RANDÁBB - DE SEMMIVEL SEM ROSSZABB!

TÍPUS: Kiadó/fejlesztő: KONAMI, megjelenés: 2002.02.18, PAL



Dolyanira nem, hogy igazánbódni nem sok értelem lenne annak, hogy melyében belemélyezik a program által kínált lehetőségekbe, hiszen gyakorlatilag ugyanazok, mint az üdülésraics változat esetében: mind a játképmódok, mind a csapatok és a velük bevethető taktikák, feladatok, mind a mérkőzések helyszínelő szolgáló stadiónek tekintetében teljesen megegyezik a két játék. Ha nagyon kukacoskodni akarunk, megfigyezzem, hogy itt másképp hívják az árénakat – igaz, sem itt, sem amott nem saját névben szerepeltek, és hogy a nehézségi fokozat immáron csak háromféle, nem pedig öt – de ezek a különbségek jelentéktelenek. Az egyetlen nagy eltérés csak a felidőben, illetve a meccs végén le-

Bizony-bizony, nem ez a játék ■ leglátványosabb (lévén a FIFA 2002 vagy a David Beckham – ha nem is sokkal, de – mutatószámok), és nem ez csíjolta elő ■ legszebb hangokat és melódákat a gépből (a kommentár sem mond nevetek) – viszont, mint látni, kétségkívül ott van a top-on. Ez kérem eljutni szímuláció a jövőből, de ami nekem a legjobban tetszik, ■ ■ változatossága. A fociprogramoknak (sőt, általában minden csapatsport-programnak) az egyik sarlatanos hibája, hogy a gép némiképp játszik, és ha pár ora múltán megtaláljuk a kiskapukat, szinte mindig eredményesek lehetünk – még-hogy szintén beavokorlított formulákat alkalmaz-

Ugy érzem, hogy a PS végnapjaiban hálások lehetnek a Konominak, hogy kiadták ezt a játékot az öreg konzolra – aki szereti a jó foci, semmiképpen ne hagyja ki. Nem túl látványos, nem használja ki ■ végleteket a PS lehetőségeit – de nagyszerű meccseket lehet vele vinni, és szerintem ez az, ami ■ játékok igazán játékká teszi. Én is komázom nagyon a FIFA-t (a 2001-et), de ennek ■ programnak egész egyszerűen nagyszerű a hangulata.

Kozi
kozi@vopel.hu

- Nagyszerű szimuláció
- Változatos mérkőzéseket vívhatunk
- A nagylestvér minden jó tulajdonságát örökölte

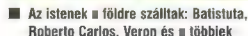
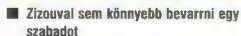
- Kimaradt az összefoglaló
- Láttunk már mutatósabb focit PS-en
- A nagy testvér minden rossz tulajdonságát örökölte

■ Pro Evolution Soccer		
■ David Beckham Soccer	02/02	80%
■ FIFA 2002	01/12	74%

HANG

ÉRTÉK

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.konamieurope.com



A KICSI KAKAS KOLOSSZÁLIS KALANDJAI

TÍPUS KIADÓ FELELŐS VEZETŐ MEGJELENÉS 2002.04.12. PÁJ



Az Alfred története azóta a sokak számára már történelmi messziségbe nyúlt vissza, mikor még a TV-re kapcsolt szatirizáló volt az elektronikus játékok csúcsa. Még a PlayStation megjelenése előtt a Commodore ma is sokat emlegetett Amigáján jelent meg, és időről időre visszatért a legkülönfélébb konzolokon. Ennek a népszerűsége az okát nem kell sokáig keresni: az Alfred Chicken egy igen jó játék, ami látványos, de könnyen átlátható grafika használ és megvan benne minden, amitől egy programot platformjátéknak lehet nevezni, ugyanakkor nem akar ennyit több lenni. Olyan lemez, ami érdemes elővenni akár lá, ha a játékos csak egy fél órát akar eljuttatni az iskolájához.



A pályákat, háttereket nem csak grafikai szempontból lehet egyedinek nevezni. Kicsit (na jó nem is kicsit) tudja megkavarni a játékos, hogy egymástól független, telefontokan elérhető részekre van darabolva egy-egy pálya. A fix pontból, egy jelleg-



Szex, erőszak, vagy egyéb gyermeki lelket romboló, az apukák és nagyetők számára azonban a programot csak esztőbbő tevé elem nem tartkja a Alfred Chicken kalandjai, mégis jó szórakozás lehet az utóbbi korosztálynak is. A platform stílus alapvető elemei, ám annál egy szemernyi-nem többre épül program ugyan nem fog eprsi magas-ságokba... PS One játékok országlantjánál érke emelkedni, de éppen egyenszerő és könnyedsége miatt annyira örök darabnak ígérkez. Magam sem éreztem leközíthetetlen kését, hogy együltő helyemben, éltén-szomjan végignyomom a vörös kassza ka-landjai, de minden nap nagy kedvel ültm újra a kanapéra a tesztelészt onnan folytatni, ahol utoljára abbahagytam.

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.scee.com

NHL 2K2

■ ÉS ELJŐ A JÉGKORSZAK...

■ PUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

2000.02. NTSC



■ Szerintem ez teljesen szabályos volt...

A nagy pocsolva tudóladán már megtörtént az a dolog, amire mindannyian számítottunk a Sega azon bejelentése óta, miszerint leállítják a Dreamcast gyártását. Fájó hír, de az NHL 2K2 képeiben az amerikai boltok polcaira került a legutolsó Dreamcast cím. Ez – a szám szerint 250. – játék méltó búcsú a masinától, habár számomra teljesen érthetetlen, hogy pont akkor hagyják abba a szoftvertámogatást egy géptípusra, amikor a fejlesztők már teljesen klímerték a hardver képességeit és ilyen minőségű játékokat tudnak rá írni. Az NHL 2K2 elvileg Európában is megjelenik (európai változatok is szerepelnek benne), már ha a Big Ben Interactive is úgy akarja. Ők ugyanis még bőszen adogatnak ki DC programokat.

Az NHL 2K2 a Visual Conceptstől megszokott minőséget képviseli: szép grafika, precíz kamerapozíciók, kifogástalan hang, pergős játékmenet. Bár tény és való, hogy a játék nem tökéletes, de már-már sűrölja a teljesen életlenszintet. Egy biztos: a következő rész megjele-



■ "Gyerünk, lusta dísznél!"

nésekor (valamelyik újabb konzolon) bajban leszünk, ha el kell döntünk, játékokat vagy élő közvetítést látunk.

A játék gyakorlatilag semmit sem változott a 2K óta. A csapatok és játékosok neveinek frissítése mellett nemigen látunk csoda nagy újításokat. A játékosok mozgása sajnos még mindig nem tökéletes, ami leginkább a különféle mozgástípusok közötti váltások fog feltűnni.

Az irányításnál lehetőségünk adódik az egyszerűsített és a profi beállítások alkalmazására. Elődönthetjük, hogy milyen mélységben akarunk belemászni a játékba, mennyire legyen leegyszerűsítve a passzolás vagy a védekezés. A gombok ugyanis attól függően más jelöltek, hogy játékosat irányítunk vagy kapust, és hogy nálunk van-e a "puck", avagy éppen szemrelni készülünk egy ellenfelet. A sorokat akár saját kezűleg is lecserélhetjük, és a jelenlegi jobb védekező vagy támadó sort kicserélhetjük a jégre. Meg az adott sor játékaának agresszivitását is feltornaszhatjuk a bíró tőröképességének plafonjára. A jégkorong szabályrendszere nem túl bonyolult, de a játékban még ebbe is belekontárolhatunk kedvünk szerint. Figyelmünk kívül hagyhatjuk a lest, és a túléltet, durvább vagy éppenséggel szigorúbb játékmenetet is beállíthatunk. stb. A kitérőket akár teljesen valószínű idejű (20 perc) harmadokat is játszhatnak. Ha van több kontrollorunk, akkor akár négyen is nyomhatjuk az ipart. Ezt lehetjük 2-2 felosztásban, de négyen is játszhatnak a gép irányította csapat ellen.

Az NHL 2K2 hihetetlen mennyiségű választási lehetőség elé állít minket. A menürendszer nem egyszer négy-ötösörös mélységig visz el minket. A különféle opciók és játékmódok sokasága a Sega Sports-sorozatnál nem ismerősek elég ijesztő lehet. Kezdesnek elég, ha a Quickstart menü alatt indulunk: itt nincs semmi babra, egyből a jég felé vehetjük az utat. Később persze érdemes lesz átérni bajnokság



■ Khabibulin nagy bottal jár



■ Ha már minden veszve van...

üzemmódra, ahol egy teljes szezon lejátszhatunk az általunk kiválasztott csapatokkal, játékosokat cserélhetünk, stb. A végeredmény ilyenkor már nem csak tőlünk függ, hiszen a gép minden meccset lejátszik magában, mi csak a kiválasztott társaságok dolgiba szólhatunk bele.

A játék grafikája a DC lehetőségeit megleghezősen szépen kiaknázza. A játékosok sisakján megcsillannak a stadion fényei, és az arcuk is egyfajta felismerhető. A jég szintén tüköröződik minden, a játékosok, a stadion világítása, stb. A kamerát többféle nézőpontba állíthatjuk, míg a visszajátzásoknál a közvetítésekre jellemző közeli képeken is megcsodálhatjuk a fontosabb mozzanatokot. A játéktérnek kívül eső részére is fordítottak némi figyelmet a készítők. A kispadon a játéktársak szurkolnak nekünk, az edző bosszankodik, ha a csapat gölt kap stb. A közönség a mar megszokott 2D-s textúrákból áll, ami csak a közeli képeken vehető észre. A hanghatások és a kommentár szintén nagyon jól lettek taláiba, hűben visszaadják az NHL közvetítések hangulatát.

Sakman
sakman@vogel.hu



■ Izabodot

9,4 9,6 9,3 ...



■ "Te ott hátul, ■ szój mal bel"

■ POZITÍVUM

- Majdnem 100%-osan visszaadja az NHL igazi hangulatát
- Pergős játékmenet
- A lehetőségek sokasága

■ NEGATÍVUM

- A játékosok mozgásfázisai közötti váltás kicsit "kocka"
- A játékosok modelljei kevés poligonból állnak
- Nincs netes többjátékos támogatás

■ BARÁTOK KÖZT

- NHL 2K2
- NHL 2K
- NBA 2K2

GRAFIKA 85 %

HANG 89 %

ÉRTÉK 86 %

■ 4 játékos ■ NTSC ■ www.segasports.com



■ PLAYTIPP

■ 2002 APRILIS



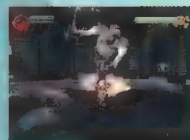
■ Final Fantasy X



■ Final Fantasy X



■ Halo



■ Maximo



■ Spyro: Season of Ice



■ Klonoa: Empire of Dreams



■ Final Fantasy X

Final Fantasy X (PS2)	76
Halo (Xbox)	86
Maximo (PS2)	90
Utánunk a cheatőzön	94
GBA-sarok	100
Postai merénylet	104

FINAL FANTASY X TIPPEK

Sajnos bizonyos okok (például kóros helyhiány, illetve az íráskészség túlzásba vitele egyes szerzőtársaknál) miatt ebben ■ számunkban nem tudjuk teletek megosztani a Final Fantasy X végjátását, mindössze a karakterekre, képességekre, illetve az ehhez kapcsolódó tanácsokra van lehetőségünk. Természetesen következő számunkban pótoljuk ami elmaradt, lesz végjátás, titkos Aeonok, illetve ■ összes titok.

■ TIDUS

Tidus egyike ■ leggyorsabb karaktereinknek (a fiúk közül ő a legförgőbb), ezt kell vele kihasználnunk a csatákban. Mindössze tíz szintlépés után már el tudja sajátítani a Haste képességet, amivel egy másik csapatagot tudunk felturbózni (sajnos a három karakterre ható Hastega csak igen későn lesz elérhető). Az adott ellenfelektől független vagy Auront (ha fizikai brutalitásra van szükség) vagy Lulut (ha mágikus tűzerő kellene) érdemes begyorsítani. Képességei közül ezen felül használható lesz még a Slow, amivel ■ nagyobb, amúgy is lassú ellenfeleket szinte teljesen harc képtelenné tehetjük, valamint a korán megszerezhető Flea – ezzel a nemkívánatos csatából menekülhetünk el (főellenségek ellen természetesen nem működik, viszont az idegesítő ellenfeleket – Tonberry, Cactuar – elkerülhetjük).

Amennyiben végjátárt a saját Sphere-rácsát, teleportáljuk el vagy Auron, vagy Rikku kezdőmezébe (attól függően, hogy erősebb vagy még gyorsabb kívánjuk-e tenni), mert náluk rendkívül gyorsan tud magának szerezni pár ezer HP-t, amire nagy szüksége lesz, az ő területén ugyanis nem bővelkedik ebben.

Overdrive

Tidus Overdrive-ja a **Swordplay**, aminek keretében kardjával tart harci bemutatót – ■ nagy sebész érdekében az ide-oda mozgó kis mércét pontosan a szürke mezőben kell megállítanunk). Az alaptámadása egy ellenfelet sebez, ez ■ **Spiral Cut**, melyből tízet kell bemutatunk, hogy megkapjuk a **Slice**, **Dice**-ot, ami véletlenszerű célpontot sebez (összesen hatszor süjt le). Harminc sikeres Overdrive után kapja meg az **Energy Raint**, 80 után pedig a **Blitz Ace**-t – ezek már minden ellenfélre hatnak.



■ YUNA

Yuna a csapat gyógyítója lesz, hiszen rögtön meg tudjuk vele tanulni a státuszváltozásokat elmulasztó **Esuna**, illetve a gyógyító **Cure** varázslatokat. További hasznos képessége még ■ **Life** (és később az **Auto-Life**), ■ **Pray**, valamint a **Shell-Protect-Reflect** trió. Ha végjátárt vele ■ saját rácsát, akkor Lulu útján küldjük végig, hiszen így rengeteg MP-je szerez, és a sebző varázslatokat is megtanulja. Amennyiben van felesleges **Wh** Magic Sphere-ünk, tanuljuk meg vele Tidus Hastegáját és Rikku Full Life-ját, ezek is jól fognak jönni. Természetesen Yuna nagy sebőzért is képvisel, hiszen ő tudja megidézni az Aeonokat (róluk következő számunkban árulunk el mindent).

Overdrive

A **Grand Summon** lehetővé teszi, hogy a megidézett Aeon teljesen feltöltött Overdrive-mércével érkezzen meg ■ harcba, vagyis már a megérkezése után egyből elsűthesse a különleges támadását.



■ AURON

A játék fizikailag legerősebb karaktere, végig ő lesz a legjobb harcosunk (köszönhetően többek között annak is, hogy – szinte – minden fegyvere rendelkezik a Piercing képességgel). A Sphere-rácson nagyon hasznos képességeket tanulhat (a négyféle Break és a Zombie Attack különösen jól jön a játék vége felé), ráadásul mindig neki lesz a legtöbb HP-ja. Amint végigért saját területén, két jó választásunk lehet: vagy Tidus útjára küldjük (azaz gyorsabba tesszük), vagy Wakkáéra (így még tovább növelhetjük erejét és HP-ját). En az utóbbi mellett döntöttem, és nem bántam meg – ő volt az első, aki elérte csapatban a 9999-as sebzést.

Overdrive

Overdrive-jai a *Bushido* nevet viselik, melyek közül az első a Dragon Fang, mely minden ellenfelet sebez, ráadásul mindenkin Delay Attackot is végrehajt (Auron Overdrive-jaihoz nyolc tagból álló kombókat kell beütnünk ■ lehető legrövidebb idő alatt). Amint megtaláljuk az első Jecht által rögzített filmrözetet, megkapja második Overdrive-ját, ■ Shooting Start, mely egy ellenfelet sebez, ráadásul van rá esély, hogy azonnal ki is löki ■ csataterőről (a FFVII-ben Cloudnak volt egy ilyen Limitje). Amint megtaláltuk a harmadik Jecht Sphere-t, elérhetővé válik ■ Banishing Blade, amely mind a négyféle Break képességet végrehajtja a célponton. Ha sikerül megtalálni mind ■ tíz videórözetet a játék során, akkor megkapja ■ Tornado-t, amivel mindkét egy oltártírt ver (a legtöbbet csak az Airshipet irányítva találhatjuk meg korábban meglátogatott területeken).

■ A szükséges Sphere-k felhelyei

Jecht Sphere 1	A Spherimorph féllentel legyőzése után Macalania Forestben
Jecht Sphere 2	Besaidban, a templom bejáratától jobbra
Jecht Sphere 3	Az SS Liki hajón a hidon (Besaidban szálljunk fel rá)
Jecht Sphere 4	Luca Stadionban, az A-jelű épületben
Jecht Sphere 5	A Mi'ihen Highroad déli részén (az Oldroadon)
Jecht Sphere 6	Moonflowban, a déli oldalon
Jecht Sphere 7	A Thunder Plains déli részén
Jecht Sphere 8	A Macalania Forestben, szintén a déli részén
Auron's Sphere	A Mushroom Rock Roadon
Braska's Sphere	A Gagazet hegyen, a Mountain Trail nevű területen

■ WAKKA

Wakka a repülő lények ellen a leghatásosabb, de ha minden mezőt aktiválunk nála, akkor a játék közepe felé már csak Auron lesz erősebb nála. Statusváltoztató támadásai csak a játék elején hasznosak, később már mindenki immunis a legtöbb ilyenre (a Triple Foul azért bejöhét). Miután bejárta saját területét, érdemes Auron nyomába küldeni, így tovább erősödik és szinte legyőzhetetlen lesz.

Overdrive

Wakka Overdrive-ja, a *Slots* talán ■ legnehezebben fejleszthető, hiszen eleinte csak az Elemental Reels elérhető, ■ többihez blitzball meccseket kell nyernünk (kupában vagy bajnokságban). Amennyiben a „cserezsnés gépen” sikerül három egyforma jelet kipörgetni, egy erős elemi támadást kap minden ellenfél. Két egyforma színnél egy ellenfél kapja az áldást, ha nem sikerül még egy párt sem csinálnunk, akkor Wakka csak normál sebzést okoz. A további Overdrive-jai is így épülnek fel, csak az Attack Reels-szel fizikai sebzést oszt ki, ■ Status Reels segítségével statusváltozásokat, ■ az utolsót, az Auroch Reelset használva pedig az előbbi három Overdrive képességei egyesülnek.



KIMAHRI RONSO

Bár eleinte úgy tűnik, hogy ő a legjobb harcos, Auron igen hamar Wakka pedig a játék felénél már elhagyják. Mivel igen-igen hamar be tudja járni a számára kiosztott Sphere Gridet, igen sok irányba nevelhetjük, szinte bármit faraghatunk belőle – még magüst is (egyébként nem rossz ötlet Yuna útján végigzavarni, mert nem jön rosszul, ha más is tud feltámasztani, gyógyítani). Érdekes módon az Ultima varázslat az ő területének közepén van, de nem érdemes vele felvenni, az majd Lulunak, esetleg Yunának jön jól.

Overdrive

Kimahri a Lance-t képességgel nem csak HP-t és MP-t szív el egy ellenféltől, hanem néhány képességgel (Blue Magic-et) is megtanulhatunk vele – miután az adott ellenfél azt már használta. Amikor használja *Ronso Rage* nevű Overdrive-ját, ezek közül válogathatunk.

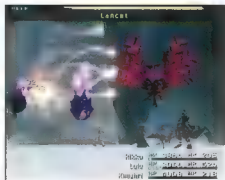


LULU

Lulu, mint a fekete mágia atvott tudora, igen nagy segítségünkre lesz, főként a játék első felében (később már a harcosaink is simán sebeznek annyit, mint akár a legerősebb varázslat). Azon túl, hogy minden mágia meg kell tanulunk az ő Sphere-területén, néhány másnál lévő varázslat is jól fog jönni neki (Kimahri: Ultima; Wakka: Osmose; Yuna: Holy). Miután végigért a saját területén, természetesen Yuna útvonalára kell továbbküldenünk, ahol még több MP-t és még több varázserőt szerezhet (arról nem is beszélve, hogy így ő is kiftűn gyógyító lesz).

Overdrive

Lula *Fury* nevű Overdrive-ja nem túl erős: ki kell választanunk egy sebző mágia, és ezután a jobb analóg kart kell gyors ütemben forgatni (az óra járásának irányában), mire párszor elsütí az adott varázslatot – annyiszor, ahányszor sikerült tekernünk. Ilyenkor a varázslatok némileg kevesebbet sebeznek, ezért ez sosem lesz életmentő megoldás.





RIKKU

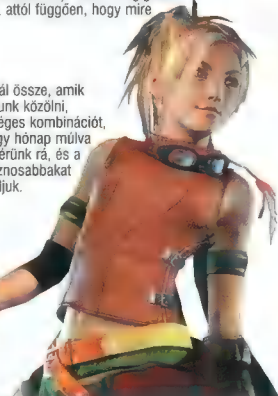
A csapat tolvaja természetesen igen fürge, és ahogy halad előre a Sphere-rácson, úgy kap egyre több HP-t is. Mug képessége ismerős lehet ■ FF-megszállottaknak, ezzel úgy tud lopni, hogy közben sebez is. Ehhez ha még hozzáadunk egy kardot, amiben van például Stonestrike és/vagy Deathstrike képesség, nagyszerű harcost faraghatunk belőle. Az utolsó megtanulható képessége – Bribé – is igen jól fog jönni a játék vége felé, az egyik minijátékban. Rikku Use képessége is igen fontos lesz akkor, amikor Yuna nincs ■ csapatban, ugyanis az Al-Bhed Potion-ök mindenkin gyógyítanak (egyébként rengeteg olyan tárgy van, amit csak ezzel a képességgel lehet használni, ezekről találsz valamire egy táblázatot. Szeretjük ■ táblázatokat). Miután végigment a Sphere-rácson, vagy Lulu útvonalán indítsd el, vagy Auroné, attól függően, hogy mire akarunk koncentrálni vele.

Overdrive

Rikku Overdrive-ja – Mix – nagyon összetett: két tárgyat kombinál össze, amik valamilyen hatást hoznak létre. Sajnos ehhez táblázatot nem tudunk közölni, egyrészt mert még mi sem tudtuk végigpróbálni minden lehetséges kombinációt, másrészt meg körülbelül 15 négyzetmétert töltene meg.



visszaterünk rá, és a leghasznosabbakat felsoroljuk.



A KARAKTEREK TULAJDONSÁGAI

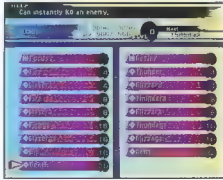
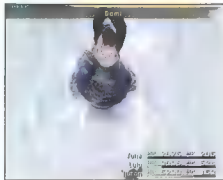
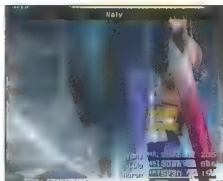
NÉV	MAGYAR JELENTÉS	MIT SZABÁLYOZ
Accuracy	Pontosság	A fizikai támadás sikerének esélyét növeli
Agility	Gyorsaság	A karakter köreinek sűrűségét növeli
Defense	Védelem	A fizikai támadással kapott sebzést csökkenti
Evasion	Kitérés	A karakter ellen irányuló fizikai támadások sikerét csökkenti
Luck	Szerencse	A pontosságot és a kitérést növeli. Ezen felül növeli a kritikus ütés (kétszeres sebzés fizikai támadásoknál) esélyét, valamint ■ lopás (Steal és Mug) hatékonyságát
Magic	Varázserő	A gyógyító és sebző varázslatok hatékonyságát növeli meg
Magic Defense	Mágikus védelem	A különféle varázslatokkal szembeni ellenállást növeli meg (a támadó varázsigék sebzését csökkenti, a státuszváltoztató varázslatok pedig kisebb eséllyel fejtik ki sikeresen hatásukat)
Strength	Erő	A fizikai támadással okozott sebzést növeli

STÁTUSZVÁLTOZÁSOK (AZ ESUNA VARÁZSLATTAL ELMULASZTHATÓK BECSILLAGOZVA)

NÉV	HATÁS	MIVEL LEHET GYÓGYÍTANI
Berserk*	A karakternek nem adhatunk ki parancsokat, és nem cserélhetjük le; ezentúl minden körben megnövelt erővel támad egy véletlenszerűen kiválasztott ellenfélre	Remedy
Confusion*	A karakternek nem adhatunk ki parancsokat, és nem cserélhetjük le; ezentúl a harc minden körében egy véletlenszerűen választott résztvevőt támad (tehát akár a társait is)	Remedy
Curse	A karakter minden tulajdonságát csökkenti	Nem lehet gyógyítani
Darkness*	A karakter pontosságát csökkenti	Eye Drops, Remedy
Doom	A karakter bizonyos mennyiségű kör után meghal (a hátralevő körök száma a feje felett látható)	Nem lehet gyógyítani
KO	A karakter elájul, ilyenkor nem cserélhető le; ha minden aktív csapattag egyszerre ájult, akkor Game Over. A csata végén ájult karakter nem kap AP-t. A szörnyeknél ez jelenti a halálát	Phoenix Down
Petrification*	A kővé változtatott karakternek nem adhatunk ki parancsot, nem válthatjuk le, viszont nem is tudják megsebezni. A kővé változtatott karakter nem kap AP-t csata végén. A szörnyek automatikusan meghalnak a kővéváltoztatástól.	Soft, Remedy
Poison*	A megmérgezett karakter minden körének végén elveszti maximális HP-jének bizonyos százalékát	Antidote, Remedy
Silence*	A karakter nem tud varázsolni (az Aeon-idézést és az Overdrive-okat ez nem befolyásolja)	Echo Screen, Remedy
Sleep*	Az alvó karakternek nem adhatunk ki parancsot, és nem cserélhetjük le. Az első fizikai támadástól felébred, a varázslatoktól azonban nem	Remedy
Slow*	A karakter körei ritkábban következnek	Nem lehet gyógyítani
Zombie	A zombivá lett karaktert sebzik a gyógyító varázslatok és tárgyak, ellenben immunis lesz ■ halálmágiákra (pl. Death, Doom, Mega-Death)	Holy Water, Remedy

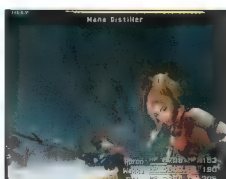
FEHÉR MÁGIÁK (WHITE)

NÉV	MP-KÖLTSÉG	LEÍRÁS
Auto-Life*	97	Amikor következő alkalommal a célpont elájul (HP-je nullára csökken), automatikusan magához tér nagyon kevés HP-val
Cure	4	Kis erejű gyógyítás egy karakteren [a hatás ▮ varázserőtől függ]
Cura	10	Közepes erejű gyógyítás egy karakteren [a hatás ▮ varázserőtől függ]
Curaga	20	Nagyerejű gyógyítás egy karakteren [a hatás ▮ varázserőtől függ]
Dispel	12	Minden folyamatosan működő fehér mágiát megszüntet egy lényen (ezeket becsillagoztuk itt a táblázatban)
Esuna	5	A következő státuszváltozásokat semlegesíti egy karakteren: Poison, Darkness, Silence, Sleep, Petrification, Confusion, Berserk, Slow
Full-Life	60	Feltámaszt egy ájult ellenfelet, aki maximális HP-vel fog magához térni
Haste*	8	Felgyorsítja a célpontot (sokkal hamarabb következnek a körei)
Hastega*	30	Felgyorsítja az aktív csapattagokat (sokkal hamarabb következnek a körei)
Holy	85	Holy-alapú támadás egy ellenfélnek
Life	18	Feltámaszt egy ájult ellenfelet, aki HP-inek felével fog magához térni
NulBlaze*	2	Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy tűzalapú támadással szemben
NulFrost*	2	Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy hidegalapú támadással szemben
NulShock*	2	Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy villámalapú támadással szemben
NulTide*	2	Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy vízalapú támadással szemben
Protect*	12	Drasztikusan megnöveli a célpont védelmét
Reflect*	14	A célponttól minden varázslat visszapattan az egyik ellenfélre
Regen*	40	A célpont minden kör után (tehát mások körei után is) visszanyer némi HP-t
Scan	1	A célpont statisztikáit, gyenge pontjait és az ellene használandó taktikát tudhatjuk meg
Shell*	10	Drasztikusan megnöveli ▮ célpont mágikus védelmét
Slow*	12	Lelassítja a célpontot (sokkal ritkábban következnek a körei)
Slowga*	20	Lelassítja az összes ellenfelet (sokkal ritkábban következnek a körei)



FEKETE MÁGIÁK (BLACK MAGIC)

NÉV	MANAKÖLTSÉG	LEÍRÁS
Bio	10	Megmérgezi az ellenfelet (az minden köré után elveszíti maximum HP-jának valahány százalékát)
Blizzard	4	Kis erejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Blizzara	8	Közepes erejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Blizzaga	16	Nagyerejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Death	20	Bizonyos eséllyel azonnal megöl egy ellenfelet
Demi	32	Az aktuális HP egynegyedét (25%) sebzí egy célponton (tehát ezzel nem tudunk megölni senkit sem)
Drain	12	HP-t szív el a célponttól
Fire	4	Kis erejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Fira	8	Közepes erejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Firaga	16	Nagyerejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Flare	54	Nagyerejű nem-elementáris sebzés egy célpontnak
Osmose	0	MP-t szív el ▮ célponttól
Thunder	4	Kis erejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Thudara	8	Közepes erejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Thundaga	16	Nagyerejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Ultima	90	Nagyerejű nem-elementáris sebzés minden ellenfélnek
Water	4	Kis erejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Watera	8	Közepes erejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]
Wateraga	16	Nagyerejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ]

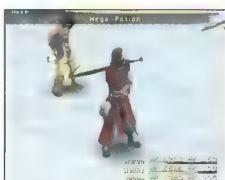


HÍRILET (MOVES) ABILITIES		
NÉV	MANAKÖLTSÉG	LEÍRÁS
Armor Break	12	Normál sebész mellett lecsökkenti egy ellenfél védelmét
Dark Attack	5	Közepes eséllyel Darkness státuszváltozást okoz az ellenfélnek három körre
Dark Buster	10	Nagy eséllyel Darkness státuszváltozást okoz az ellenfélnek egy körre
Delay Attack	8	A célpont következő köre kicsit későbbre tolódik
Delay Buster	18	A célpont következő köre sokkal későbbre tolódik
Magic Break	8	Normál sebész mellett lecsökkenti egy ellenfél varázserejét
Mental Break	12	Normál fizikai sebész mellett teljesen lenullazza egy ellenfél mágikus védelmét
Mug	10	Normál sebész mellett egy tárgyat is ellop az ellenféltől
Power Break	8	Normál sebész mellett lecsökkenti egy ellenfél erejét
Quick Hit	12	Normál erejű fizikai támadás, mely után a karakter következő köre nagyon hamar jön
Silence Attack	5	Közepes eséllyel Silence státuszváltozást okoz az ellenfélnek három körre
Silence Buster	10	Nagy eséllyel Silence státuszváltozást okoz az ellenfélnek egy körre
Sleep Attack	5	Közepes eséllyel Sleep státuszváltozást okoz az ellenfélnek három körre
Sleep Buster	10	Nagy eséllyel Sleep státuszváltozást okoz az ellenfélnek egy körre
Triple Foul	24	Közepes eséllyel Dark, Silence és Sleep státuszváltozást okoz egy ellenfélnek
Zombie Attack	10	Zombie státuszváltozást okoz egy ellenfélnek

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK (SPECIAL ABILITIES)		
NÉV	MANAKÖLTSÉG	LEÍRÁS
Aim	0	Megnöveli az aktív csapattagok pontosságát
Bribe	0	Pénzért cserébe véget ér a harc, AP-t és Gil-t ugyan nem kapunk, de valamilyen extra tárgyat igen. Főellenfekek ellen nem használható.
Cheer	0	Megnöveli az aktív csapattagok erejét és védekezését
Copycat	28	Az előző csapattag cselekedetét ismétli meg (idézés és Overdrive-ot nem tudunk másolni vele)
Doublecast	0	Egy körben két fekete varázslatot sűthetünk el (a manapont-költség mindkétyszer levonásra kerül)
Entrust	8	A karakter Overdrive-töltöttségét megkapja egy másik - aktív - karakter
Flee	0	A csapatból való sikeres menekülés esélye drasztikusan megnő
Focus	0	Megnöveli az aktív csapattagok varázserejét és mágikus védelmét
Guard	0	Egy másik karaktert erő fizikai támadásból eredő sebzést helyette Guardot használó karakter szenved el
Jinx	0	Lecsökkenti az ellenfelek szerencséjét, amitől néhány harci tulajdonságuk meggyengül
Lancel	0	HP-t és MP-t szív el az ellenféltől. Kimahri ezzel néhány szörny különleges képességét is meg tudja tanulni
Luck	0	Megnöveli az aktív csapattagok szerencséjét, amitől néhány harci tulajdonságuk meggyengszik
Pray	0	Kéves (150-300) HP-t gyógyít minden aktív csapattagon
Provoke	4	Magára vonja egy ellenfél figyelmét (az jó eséllyel a provokáló karaktert fogja támadni)
Reflex	0	Megnöveli az aktív csapattagok kitérését
Sentinel	0	
Spare Change	0	Pénz elköltésével sebez egy ellenfelet (a sebzés feláldozott Gil mennyiségének 10%-a)
Steal	0	Tárgy lopása egy ellenféltől (a Mech előnévű szörnyeket ez egyből kivégzi)
Threaten	12	Egy ellenfelet lebénít
Use	0	Tárgyak használata (a legtöbb gyógyító tárgy használatához nem szükséges)

DISZTILLEREK HATÁSAI	
NÉV	HATÁS
Power Distiller	Csata végén néhány (1-3) Power Sphere-rel többet kapunk
Mana Distiller	Csata végén néhány (1-3) Mana Sphere-rel többet kapunk
Speed Distiller	Csata végén néhány (1-3) Speed Sphere-rel többet kapunk
Ability Distiller	Csata végén néhány (1-3) Ability Sphere-rel többet kapunk

NÉV	HATÁS	MIBŐL LEHET ELŐHOZNI
Alchemy	Duplájára növeli a gyógyító tárgyak hatásokat	Healing Water (4 db)
Break Damage Limit	A fegyverrel 9999-nél is többet lehet sebezni	Dark Matter (60 db)
Capture	Ha ilyen fegyverrel ölünk meg egy szörnyet, az fogságba esik (lásd még a köv. számban)	-
Counterattack	Minden fizikai támadás után visszatámad a karakter ezzel a fegyverrel	Friend Sphere
DarkStrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Darkness státuszváltozást okoznak	Smoke Bomb (20 db)
Darktouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Darkness státuszváltozást okoznak	Eye Drops (60 db)
Deathstrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor halált okoznak	Farplane Wind (60 db)
Deathtouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha halált okoznak	Farplane Shadow (30 db)
Double AP	Csata végén a kapott AP megduplázódik	Megalixir (20 db)
Double Overdrive	Az Overdrive mérce kétszeres sebességgel töltődik	Underdog's Secret (30 db)
Evade & Counter	Drasztikusan megnöveli a karakter kitérését és minden fizikai támadás után visszatámad ezzel a fegyverrel	Teleport Sphere
Firestrike	A fizikai támadások és a különleges támadások tűzalapúak lesznek	Bomb Fragment (4 db)
First Strike	Minden csata elején ez a karakter fog először cselekedni	Return Sphere
Gillionaire	A csata végén kapott Gil megduplázódik	Designer Wallet (30 db)
Half MP Cost	Minden varázslat MP-költségét felére csökkenti	Twin Stars (20 db)
Icestrike	A fizikai támadások és a különleges támadások jégalapúak lesznek	Antarctic Wind (4 db)
Initiative	Megnöveli a meglepetésszerű támadás (Preemptive strike) esélyét	Chocobo Feather (6 db)
Lightningstrike	A fizikai támadások és a különleges támadások villámalapúak lesznek	Electro Marble (4 db)
Magic +3%	A karakter varázserejét növeli meg 3%-kal	Mana Sphere (3 db)
Magic +5%	A karakter varázserejét növeli meg 5%-kal	Mana Spring (2 db)
Magic +10%	A karakter varázserejét növeli meg 10%-kal	Blk Magic Sphere
Magic +20%	A karakter varázserejét növeli meg 20%-kal	Supreme Gem (4 db)
Magic Booster	A varázslatok több MP-be kerülnek, de nagyobb lesz a hatásuk (pl. többet sebeznek, vagy többet gyógyítanak)	Turbo Ether (30 db)
Magic Counter	Minden mágikus támadás után visszatámad a karakter ezzel a fegyverrel	Shining Gem (16 db)
No AP	Csata végén a karakter nem kap AP-t	-
One MP Cost	Minden varázslat MP-költségét 1 MP-re csökkenti	Three Stars (20 db)
Overdrive -> AP	Az Overdrive mérce töltődése helyett a karakter több AP-t kap csaták végén	Door to Tomorrow (10 db)
Piercing	Az ellenfél védelme nem számít a sebész kiosztásokor	Lv. 2 Key Sphere
Poisonstrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Petrification státuszváltozást okoznak (ez a szörnyek számára azonnali halált jelent)	Poison Fang (24 db)
Poisonouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Petrification státuszváltozást okoznak (ez a szörnyek számára azonnali halált jelent)	Antidote (99 db)
Sensor	Ha egy aktív csapattagnál megvan ez a képesség, akkor folyamatosan látjuk a szörnyek HP-jét és azt, hogy melyik elementáris szférához hogyan viszonyulnak	Ability Sphere (2 db)
Silencestrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Silence státuszváltozást okoznak	Silence Grenade (20 db)
Silencetouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Silence státuszváltozást okoznak	Echo Screen (60 db)
Sleepstrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Sleep státuszváltozást okoznak	Dream Powder (16 db)
Sleeptouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Sleep státuszváltozást okoznak	Sleeping Powder (10 db)
Slowstrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Slow státuszváltozást okoznak	Gold Hourglass (30 db)
Slowtouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Slow státuszváltozást okoznak	Silver Hourglass (16 db)
SOS Overdrive	Az Overdrive mérce kétszeres sebességgel töltődik, amikor a karakter HP-ja alacsony	Gambler's Spirit (20 db)
Stonestrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Zombie státuszváltozást okoznak	Petrify Grenade (60 db)
Stonetouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Zombie státuszváltozást okoznak	Petrify Grenade (10 db)
Strength +3%	A karakter erejét növeli meg 3%-kal	Power Sphere (3 db)
Strength +5%	A karakter erejét növeli meg 5%-kal	Stamina Spring (2 db)
Strength +10%	A karakter erejét növeli meg 10%-kal	Skill Sphere
Strength +20%	A karakter erejét növeli meg 20%-kal	Supreme Gem (4 db)
Triple AP	Csata végén a kapott AP megtriplázódik	Wings to Discovery (50)
Triple Overdrive	Az Overdrive mérce háromszoros sebességgel töltődik	Winning Formula (30 db)
Waterstrike	A fizikai támadások és a különleges támadások vízalapúak lesznek	Fish Scale (4 db)
Zombiestrike	A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Zombie státuszváltozást okoznak	Candle of Life (30 db)
Zombietouch	A fizikai támadások és különleges támadások néha Zombie státuszváltozást okoznak	Holy Water (70 db)



FAVORITÁK (AZ USE PARANCCSAL HASZNÁLHATÓK)

NÉV	HATÁS
Al Bhed Potion	Minden aktív csapattag gyógyít 1000 HP-t, és elmulasztja a Poison, Silence, Petrification státuszváltozásokat
Healing Water	Minden karakter HP-ját visszaállítja maximumra
Tetra Elemental	Minden karakter HP-ját visszaállítja maximumra, és NulAll-t varázsol rájuk (tehát egyszerre NulTide-t, NulShockot, NulBlaze-t és NulFrostot)
Antarctic Wind	Kismértékű jégsebzés egy ellenfélre
Arctic Wind	Közepes erejű jégsebzés egy ellenfélre
Ice Gem	Nagyerejű jégsebzés minden ellenfélre
Bomb Fragment	Kismértékű tűzsebzés egy ellenfélre
Bomb Core	Közepes erejű tűzsebzés egy ellenfélre
Fire Gem	Nagyerejű tűzsebzés minden ellenfélre
Electro Marble	Kismértékű villámsebzés egy ellenfélre
Lightning Marble	Közepes erejű villámsebzés egy ellenfélre
Lightning Gem	Nagyerejű villámsebzés minden ellenfélre
Fish Scale	Kismértékű vízsebzés egy ellenfélre
Dragon Scale	Közepes erejű vízsebzés egy ellenfélre
Water Gem	Nagyerejű vízsebzés minden ellenfélre
Grenade	Minden ellenfelet megsebez
Frag Grenade	Minden ellenfelet megsebez és Armor Break támadást hajt végre rajtuk
Sleeping Powder	Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Sleep státuszváltozást okoz rajtuk
Dream Powder	Minden ellenfelet megsebez és nagy eséllyel Sleep státuszváltozást okoz rajtuk
Silence Grenade	Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Silence státuszváltozást okoz rajtuk
Smoke Bomb	Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Dark státuszváltozást okoz rajtuk
Shadow Gem	Minden ellenfél aktuális HP-ját megfelez
Shining Gem	Minden ellenfelet megsebez
Blessed Gem	Minden ellenfelet megsebez
Supreme Gem	Minden ellenfelet megsebez
Poison Fang	Egy ellenfelet megsebez és Poison státuszváltozást okoz
Silver Hourglass	Minden ellenfél következő körét eltolja
Gold Hourglass	Minden ellenfelet megsebez, és 3 következő körüket eltolja
Candle of Life	Doom varázslat egy ellenfélre
Petrify Grenade	Minden ellenfél Petrification státuszváltozást okoz
Farplane Shadow	Death varázslat egy ellenfélre
Farplane Wind	Death varázslat minden ellenfélre
Dark Matter	Minden ellenfélnek hatalmas sebzést okoz
Chocobo Feather	Haste varázslat egy aktív csapattagon
Chocobo Wing	Haste varázslat minden aktív csapattagon
Lunar Curtain	Shell varázslat egy karakteren
Light Curtain	Protect varázslat egy karakteren
Star Curtain	Reflect varázslat egy karakteren
Healing Spring	Regen varázslat egy karakteren
Mana Spring	Osmose varázslat egy ellenfélre
Stamina Spring	Drain varázslat egy ellenfélre
Soul Spring	Osmose és Drain varázslat egy ellenfélre
Purifying Salt	Megsebez egy ellenfelet, és Dispel varázslatot sűt el rá
Stamina Tablet	Egy csatára megduplázza egy karakter max HP-ját
Mana Tablet	Egy csatára megduplázza egy karakter max MP-ját
Stamina Tonic	Egy csatára megduplázza minden karakter max HP-ját
Mana Tonic	Egy csatára megduplázza minden karakter max MP-ját
Twin Stars	Egy csata során az egyik karakter MP-elköltése nélkül varázsolhat
Three Stars	Egy csata során minden karakter MP-elköltése nélkül varázsolhat

FAVORITÁK TÁRGYAK

NÉV	HATÁS	NÉV	HATÁS
Potion	200 HP gyógyítás egy karakteren	Phoenix Down	Feltámaszt egy ájult karaktert
Hi-Potion	1000 HP gyógyítás egy karakteren	Mega Phoenix	Minden ájult karaktert feltámaszt
X-Potion	Egy karaktert maximális HP-re gyógyít	Ellixir	Egy karaktert maximális HP-ra és MP-ra tölt vissza
Mega-Potion	Minden karakteren 2000 HP-t gyógyít	Megalixir	Minden karaktert maximális HP-re és MP-ra tölt vissza
Ether	100 MP-t tölt vissza egy karakternek		
Turbo Ether	500 MP-t tölt vissza egy karakternek		

PÁNCÉLOI KÉPESSÉGI (ARMOF)

NÉV	HATÁS	MIBŐL LEHET ELŐÁLLÍTANI
Auto-Haste	A csata elején a karakter Haste varázslattal indul	Chocobo Wing (80 db)
Auto-Med	A karakter automatikusan használja magát a státúsváltozást gyógyító varázslatokat	Remedy (20 db)
Auto-Phoenix	A karakter automatikusan feltámasztja az ájult karaktereket (egy Phoenix Down-t elhasználva)	Mega Phoenix (20 db)
Auto-Potion	A karakter minden sebződés után valamilyen gyógyítalt használ magán	Stamina Tablet (4 db)
Auto-Protect	A csata elején a karakter Protect varázslattal indul	Light Curtain (70 db)
Auto-Reflect	A csata elején a karakter Reflect varázslattal indul	Star Curtain (40 db)
Auto-Regen	A csata elején a karakter Regen varázslattal indul	Healing Spring (80 db)
Auto-Shell	A csata elején a karakter Shell varázslattal indul	Lunar Curtain (80 db)
Berserk Ward	Közepes védelem Berserk státúsváltozás ellen	Hypello Potion (8 db)
Berserkproof	Majdnem teljes védelem Berserk státúsváltozás ellen	Hypello Potion (32 db)
Break HP Limit	Lehetővé teszi, hogy a karakter HP-jainak száma meghaladja a 9999-et	Wings to Discovery (30 db)
Break MP Limit	Lehetővé teszi, hogy a karakter MP-jainak száma meghaladja a 999-et	Three Stars (30 db)
Confuse Ward	Közepes védelem Confuse státúsváltozás ellen	Musk (16 db)
Confuseproof	Majdnem teljes védelem Confuse státúsváltozás ellen	Musk (48 db)
Curseproof	Majdnem teljes védelem Curse státúsváltozás ellen	Tetra Elemental (12 db)
Dark Ward	Közepes védelem Darkness státúsváltozás ellen	Eye Drops (40 db)
Darkproof	Majdnem teljes védelem Darkness státúsváltozás ellen	Smoke Bomb (10 db)
Death Ward	Közepes védelem halálvarázslatok ellen	Farplane Shadow (15 db)
Deathproof	Majdnem teljes védelem halálvarázslatok ellen	Farplane Wind (60 db)
Defense +3%	Megnöveli a védelmet 3%-kal	Power Sphere (3 db)
Defense +5%	Megnöveli a védelmet 5%-kal	Stamina Spring (2 db)
Defense +10%	Megnöveli a védelmet 10%-kal	Special Sphere
Defense +20%	Megnöveli a védelmet 20%-kal	Blessed Gem (4 db)
Fire Eater	A tűzalapú támadások gyógyítják a karaktert	Fire Gem (20 db)
Fire Ward	A tűzalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek	Bomb Fragment (4 db)
Fireproof	A tűzalapú támadások nem sebzik a karaktert	Bomb Core (8 db)
HP +5%	Megnöveli a maximum HP-t 5%-kal	X-Potion
HP +10%	Megnöveli a maximum HP-t 10%-kal	Soul Spring (3 db)
HP +20%	Megnöveli a maximum HP-t 20%-kal	Ellixir (5 db)
HP +30%	Megnöveli a maximum HP-t 30%-kal	Stamina Tonic
HP Stroll	Másházás közben töltődnek a karakter HP-jai	Stamina Tablet (2 db)
Ice Eater	A jégalapú támadások gyógyítják a karaktert	Ice Gem (20 db)
Ice Ward	A jégalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek	Antarctic Wind (4 db)
Iceproof	A jégalapú támadások nem sebzik a karaktert	Arctic Wind (8 db)
Lightning Eater	A villámalapú támadások gyógyítják a karaktert	Lightning Gem (20 db)
Lightning Ward	A villámalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek	Electro Marble (4 db)
Lightningproof	A villámalapú támadások nem sebzik a karaktert	Lightning Marble (8 db)
Magic Def +3%	Megnöveli a mágikus védelmet 3%-kal	Mana Sphere (3 db)
Magic Def +5%	Megnöveli a mágikus védelmet 5%-kal	Mana Spring (2 db)
Magic Def +10%	Megnöveli a mágikus védelmet 10%-kal	Whit Magic Sphere
Magic Def +20%	Megnöveli a mágikus védelmet 20%-kal	Blessed Gem (4 db)
Master Thief	A karakter mindig ritka tárgyakat lop az ellenfelektől	Pendulum (30 db)
MP +5%	Megnöveli a maximum MP-t 5%-kal	Ether
MP +10%	Megnöveli a maximum MP-t 10%-kal	Soul Spring (3 db)
MP +20%	Megnöveli a maximum MP-t 20%-kal	Ellixir (5 db)
MP +30%	Megnöveli a maximum MP-t 30%-kal	Mana Tonic
MP Stroll	Másházás közben töltődnek a karakter MP-jai	Mana Tablet (2 db)
No Encounters	Nincsenek random csaták	Purifying Salt (30 db)
Pickpocket	A karakter nagyobb eséllyel lop ritka tárgyakat az ellenfelektől	Amulet (30 db)
Poison Ward	Közepes védelem Poison státúsváltozás ellen	Antidote (40 db)
Poisonproof	Majdnem teljes védelem Poison státúsváltozás ellen	Poison Fang (12 db)
Silence Ward	Közepes védelem Silence státúsváltozás ellen	Echo Screen (30 db)





KÉPESSÉGEI (ARMOR-ABILITIES)		
NÉV	HATÁS	MIBŐL LEHET ELŐÁLLÍTANI
Silenceproof	Majdnem teljes védelem Silence státuszváltozás ellen	Silence Grenade (10 db)
Sleep Ward	Közepes védelem Sleep státuszváltozás ellen	Sleeping Powder (6 db)
Sleepproof	Majdnem teljes védelem Sleep státuszváltozás ellen	Dream Powder (8 db)
Slow Ward	Közepes védelem Slow státuszváltozás ellen	Silver Hourglass (10 db)
Slowproof	Majdnem teljes védelem Slow státuszváltozás ellen	Gold Hourglass (20 db)
SOS Haste	Amikor ■ karakter HP-ja alacsony, a páncél Haste-et varázsol rá	Chocobo Feather (20 db)
SOS NulBlaze	Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél NulBlaze-t varázsol rá	Bomb Core
SOS NulFrost	Amikor ■ karakter HP-ja alacsony, a páncél NulFrostot varázsol rá	Arctic Wind
SOS NulShock	Amikor a karakter HP-ja alacsony, ■ páncél NulShockot varázsol rá	Lightning Marble
SOS NulTide	Amikor ■ karakter HP-ja alacsony, a páncél NulTide-et varázsol rá	Dragon Scale
SOS Protect	Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Protectet varázsol rá	Light Curtain (8 db)
SOS Reflect	Amikor a karakter HP-ja alacsony, ■ páncél Reflectet varázsol rá	Star Curtain (8 db)
SOS Regen	Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Regent varázsol rá	Healing Spring (12 db)
SOS Shell	Amikor a karakter HP-ja alacsony, ■ páncél Shellt varázsol rá	Lunar Curtain (8 db)
Stone Ward	Közepes védelem Petrification státuszváltozás ellen	Soft (30 db)
Stoneproof	Majdnem teljes védelem Petrification státuszváltozás ellen	Petrify Grenade (20 db)
Water Eater	A vízalapú támadások gyógyítják a karaktert	Water Gem (20 db)
Water Ward	A vízalapú támadások csak fele sebzést okoznak ■ karakternek	Fish Scale (4 db)
Waterproof	A vízalapú támadások nem sebzik a karaktert	Dragon Scale (8 db)
Zombie Ward	Közepes védelem Zombie státuszváltozás ellen	Holy Water (30 db)
Zombieproof	Majdnem teljes védelem Zombie státuszváltozás ellen	Candle of Life (30 db)

A SPHERE-ELŐÁLLÍTÁS

Power Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos erő-, védelem- vagy HP-mezőzt
Mana Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos varázserő-, mágikus védelem- vagy MP-mezőzt
Speed Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos gyorsaság-, pontosság- vagy kiterés-mezőzt
Ability Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos képesség-mezőzt (varázslatot, speciális képességet vagy különleges támadást)
Fortune Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos szerencse-mezőzt
Attribute Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy olyan tulajdonság-mezőzt, amit valaki már aktivált
Special Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy olyan speciális képesség-mezőzt, amit valaki már aktivált
Skill Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy olyan különleges támadás-mezőzt, amit valaki már aktivált
Whit Magic Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy olyan fehér mágia-mezőzt, amit valaki már aktivált
Blk Magic Sphere	A Sphere-rácson aktivál egy olyan fekete mágia-mezőzt, amit valaki már aktivált
Master Sphere	A Sphere-rács bármelyik mezőjét aktiválja
Lv. 1 Key Sphere	Eltüntet egy szomszédos egyes szintű akadályt ■ Sphere-rácsról
Lv. 2 Key Sphere	Eltüntet egy szomszédos kettes szintű akadályt a Sphere-rácsról
Lv. 3 Key Sphere	Eltüntet egy szomszédos hármas szintű akadályt ■ Sphere-rácsról
Lv. 4 Key Sphere	Eltüntet egy szomszédos négyes szintű akadályt a Sphere-rácsról
HP Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású HP-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel)
MP Sphere	A Sphere-rácson üres mezőt dupla hatású MP-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel)
Strength Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású erő-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel)
Defense Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású védelem-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel)
Magic Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású varázserő-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel)
Magic Def Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású mágikus védelem-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel)
Agility Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású gyorsaság-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel)
Evasion Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású kiterés-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel)
Accuracy Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású pontosság-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel)
Luck Sphere	Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású szerencse-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Fortune Sphere-rel)
Clear Sphere	Egy szomszédos mezőt üres mezővé változtat
Return Sphere	Visszatérhetünk a Sphere-rács egy olyan mezőjére amit az adott karakter már aktivált
Friend Sphere	A Sphere-rács egy olyan pontjára telepíthatunk, ahol egy másik karakterünk áll
Teleport Sphere	Visszatérhetünk a Sphere-rács egy olyan mezőjére amit egy másik karakter már aktivált
Warp Sphere	A Sphere-rács bármelyik pontjára elteleportálhatunk

HALO

TIPPEK

HUMÁN FEGYVEREK

■ M6D PISTOL

Töltény: 12/120

A piztiót használhatjuk automata üzemmódban, ami radikálisan gyorsítja a tüzelési sebességet, ráadásul egy jól helyezett lövés (értsd: „Bumm a fejből”) majdnem minden pajzs nélküli ellenfelet azonnal megöl (ez Legendary-fokozaton elképesztő előny!). Hasznos, hogy van rajta távcső, amivel zoomolhatunk – így közepes távolságról is hatalmas pusztítást tudunk végezni. A fegyver hátránya, hogy az utántöltése igen hosszadalmas, és a közelharcban sem sebész túl nagyot.



■ MASB ASSAULT RIFLE

Töltény: 60/600

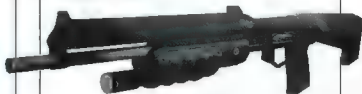


A gépfegyvernek hatalmas a téra, ezért könnyen lehet vele kaszálni – egy tárral akár 5-6 Gruntot is elintézhetünk. Legendary-fokozaton az Elite-ek már egy teljes tárról sem halnak meg, ekkor már mindenképpen valamilyen plazmafegyverrel kell kombinálnunk. Súlyos hátránya, hogy a hosszabb sorozatoknál már közepes távon is igen pontatlanná válik, távolra pedig egyenesen löszperocsékolásnak számít – próbáljunk meg rövid sorozatokkal operálni.

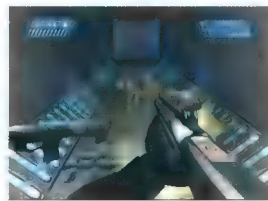


■ M90 SHOTGUN

Töltény: 10/50



A játék leghasznosabb fegyvere! Elképesztő lüzerje van, közelről a Hunterek és a Jila Elite-ek kivételével minden ellenfél felborul egy találattól. Messzire ne ezzel lövöldözzünk, viszont bátran erőltethetjük a Rambó-harcmodort (Legendary-fokozatban azért ne), hiszen a tíz töltény a tárból – pontos célzás esetén – tíz halott ideget jelent. Sajnos kooperatív módban nem lesz elég töltény két shotgun fenntartására, ilyenkor el kell dönteni, hogy kinél legyen, ki gyűjtse a löszert.



■ S2 AM SNIPER RIFLE

Töltény: 4/20

A mesterlövészpuska, csakúgy, mint minden hasonló játékban, igen erős fegyver a Halóban is. A legjobb Covenant-katonát (le-számítva a Huntjereket) egyetlen lövéssel ki-fekethetjük, de ha biztosra akarunk menni, akkor célozzunk fejre – ezt senki sem bírja ki. Ezt még tetézi, hogy a lövedék simán át-hal az áldozat testén, ezért ha többen áll-nak egymás mellett, akkor dupla találatokat is elérhetünk (egyszer egy négyeszeres talá-lat is összejött!). További pozitívum, hogy in-fra módál is rendelkezik a fegyver, illetve gyors a tüzelési sebessége – sajnos azon-ban igen hamar el lehet lőni a tárból levő négy töltényt. A legkomolyabb hiba a fegy-verrel kapcsolatban, hogy alig van hozzá töl-tény, ezért minden egyes golyónkat meg kell becsúlnunk... Gonosz trükk, de hasznos, ha a velünk tartó katonák közel lecsapjuk a mesterlövészeket, és felmarkoljuk a szétgu-ruló töltényeket.



■ M19 SSM ROCKET LAUNCHER

Rakéta: 2/8



A rakétavető is standard felszerelésnek szá-mít az FPS-ekben, azonban kissé más a szerepe, mint azt megszokhattuk. A Covenantok ugyanis elég okosak ahhoz, hogy a viszonylag lassú rakétát kikerüljék, ezért értelme csak annak van, ha járművek ellen használjuk – különösen a Covenant Wraithek érzékenyek erre, két találatától felborulnak. A pontos célzásban segít a zoom, azt viszont nagyon sajnáljuk, hogy roketjumpolni nem nagyon lehet vele.



■ M9 HE-DP GRENADE

Hatékony repeszgránát, amiből egyszerre maximum négy lehet nálunk. Majdnem rö-gtön azután robban, miután megállapodott – addig viszont pattog, gurul, ahogy azt a gra-vitáció diktálja. Viszonylag nagy a sebész sugara (végül is repeszgránátról van szó), ezért vigyázzunk magunkra...

■ PLASMA GRENADE

Legtöbbször hatékonyabb a repeszgránátnál, ugyanis nagyobb körben sebez (ráadásul plazmával), és ráragaszthatjuk az ellenfelekre (a Jackalok és a Hunterek pajzsáról azonban lepattan), akik jó eséllyel pánikszerűen bero-hannak társaik közé, és ott robbannak fel. Pár másodperccel késleltetve robban. Maxi-mum négy darab lehet nálunk egyszerre.



COVENANT FEGYVEREK

■ PLASMA PISTOL

Energiacella: 100

Nagyon kellesse kis fegyver, bár mind a tüzelési sebessége, mind a sebése csak közepes. A trükk az, hogy tölthetjük, ha nem engedjük el a tűzgombot – ilyenkor egy órást sebőz, korlátozottan nyomkövető plazmagolyót kapunk, amit akkor engedünk el, amikor akarunk. A fegyver hátránya, hogy nem lehet újratölteni (ha kifogyott, el kell dobni), illetve túlmelegedhet – ilyenkor nem lehetünk vele pár másodpercig.



■ PLASMA RIFLE

Energiacella: 100

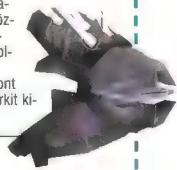
A Plasma Pistol átvárárt változata, sokkal nagyobb tüzelési gyorsasággal és kicsit nagyobb sebesséssel. Szintén túlmelegedhet, viszont ilyenkor rövidebb ideig válik használhatatlanná, mint társa (viszont cserébe nem lehet tölthetni), és ugyanúgy nem cserélhető benne tárat.



■ NEEDLER

Töltény: 20/80

Ez a roppant hasznos fegyver lassú mozgású, nyomkövető kristályokat lő ki, melyek beleátlálnak az áldozat testébe és rövid idő múlva, kis sebzést okozva kipukkannak. Amennyiben viszont valakibe egyszerre hét kristály is begyázódik, azok egy nagy sugárú robbanást okoznak – ez legtöbbször halálos, gyakran nem is csak a közvetlen áldozatra. A Jackal pajzsokról és a Hunterek előlő/oldalsó páncélzatáról lepattan, csakúgy, mint a falakról, viszont egy tárral a fentiekre kívül bárkit ki-nyírhatunk.



COVENANT ELLENFELEK

■ GRUNT

Használt fegyverei: Plasma Pistol, Needler, Plasma Grenade
Mit használjunk ellene: Pistol, Assault Rifle, Plasma Pistol

Legnagyobb számban Gruntokkal fogunk összeütni a játékok során, és a Covenant-szövetség leggyengébb tagjai. Elképesztően gyávák, amennyiben nincs mellettük valamilyen magasabb rangú/erősebb egység, az első lövések után eliszkolnak a helyszínről és csak akkor térnek vissza harcolni, ha tisztának tűnik a levegő. Minél többen vannak egymás mellett, annál jobbak a tulajdonságai, annál pontosabban céloznak, vigyázzunk, nehogy bejöjjen a „sok lúd MasterChiefet győz” mondás! Három típusuk van, az alap sárga páncéllal rendelkezik, az erősebbek (és bátrabbak) vörössel, az igazán kemény fiúk pedig ezüstösen csillognak. Utóbbiak egy különös fegyvert is használnak, a Fuel Rod Canistert.



ami a tölthető Plasma Pistolhoz hasonló lövedékeket ereget, csak sűrűbben (ez a Hunterek alapfegyvere). Ezt a kitűnő fegyvert mi nem szerezhettük meg, ugyanis amint elhullik a Grunt, felrobban. Szerencsére mindegyik változatát ki lehet iktatni egy pisztollyal elkövetett fejlevéllel.



■ ELITE

Használt fegyverei: Plasma Rifle, Needler, Plasma Grenade
Mit használjunk ellene: Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler, Sniper Rifle, Shotgun

A játék legokosabb ellenfelei mindenképpen az Elite-ek, akik szinte ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkeznek, mint mi: ugyanolyan gyorsak, ugyanúgy képesek kihasználni a terep adottságait, ráadásul egy ugyanolyan feltöltődő páncéllal rendelkeznek, mint szerény személyünk. Folyamatosan mozognak, lebuksnak, táncolnak, és amikor már alig élnék, egy utolsó elkéseredett közelharcú támadást intéznek ellenünk. Legendárius fókuszot már szinte gránátosóval fogadnak minket. Amikor sikerült „leszívni” páncéljukat, fedezékbe vonulnak, hogy feltöltsék azt – ezt mindenképpen meg kell akadályoznunk. Csakúgy, mint a Jackal pajzsot, az ő páncéljukat is legegyszerűbben valamilyen plazma-fegyverrel lebontani, utána már minden fegyver jó. Négy alfaját különböztethetjük meg, melyek közül a kék és a lila hasonló, csak a lila sokkal erősebb, pontosabb és okosabb. Az ezüstszínű Elite már durvább: ugyan nem sokkal erősebb, mint lila társai, viszont egy kis szerkezettel láthatóan tud válni (a radaron nem látszik, és a Needler sem fogja be). Ezt kiegyensúlyozza, hogy nincsen pajzsa, ráadásul minél többet lövünk bele egyre láthatóbb lesz, azonban amikor három-négy ilyen ellenfél támad ránk egyszerre, igen csak fel kell kötnünk a páncélgyátnak. Tovább romlik a szituáció, amikor Plasma Sworddel, egy halálos közelharcú fegyverrel vannak felszerelve – ebből egy csapás, és bármilyen állapotban vagyunk, elpatkolunk. A legerősebb Elite aranyszínű páncéllal pompázik, és minden alkalommal Plasma Sworddel hadonászik. Ehhez számítsuk hozzá elképesztő gyorsaságát, és szívósságát – egy tanácsunk lehet: hát-rálni és löni.



HUNTER

Használt fegyverei: Fuel Rod Canister
Mit használjunk ellene: Pistol

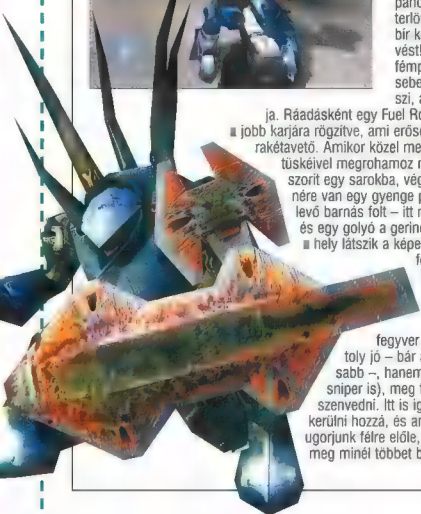


Ez a böhöm ellenfél eleinte igen sok gondot okozott, hiszen frontális támadással semmire sem megyünk ellene – köszönhetően vastag páncélzatának. Mesterlövészpuskával kibír kétfármnyi fejbővest! Bal karján egy fém pajzs van, ami sebezhetetlenre teszi, amikor használ-

ja. Ráadásként egy Fuel Rod Canister van a jobb karjára rögzítve, ami erősebb, mint egy rakétavető. Amikor közel megyünk hozzá, tuskéival megrohamoz minket – ha beszorít egy sarokba, végünk. Ennek ellenére van egy gyenge pontja: a hátán levő barnás folt – itt nincs páncélja, és egy golyó a gerincebe kioltja (ez a hely látszik a képen is itt balra

fent). Ez messziről is működik, viszont amennyiben nincs nálunk emberi

fegyver (nem csak pisztoly jó – bár az a legegyszerűbb –, hanem Shotgun vagy sniper is), meg fogunk vele szenvedni. Itt is igyekezzünk közel kerülni hozzá, és amikor rohamoz, ugorjunk félre előre, majd próbáljunk meg minél többet belőlni a hátába.



JACKAL

Használt fegyverei: Plasma Pistol
Mit használjunk ellene: Plasma Pistol, Plasma Rifle, Pistol

A Jackalok legjellegzetesebb vonása az, hogy egy Plazmapajzsot hordanak maguknál. Ez igen erős, a golyóval működő fegyverek (többek között: a Pistol, a Shotgun és a Needler) egyáltalán nem ütik át. Ráadásul igen figyelmes lenyek, a legkisebb zajt, mozgást is észreveszik, és pajzsuk mögé bújnak. Mindazonáltal nem győzhetetlenek, mert a „sárkány ellen sárkányfű, plazmapajzs ellen plazmafegyver” elv alapján könnyedén elbántathatunk első védekezési vonalukkal, ami után már csak le kell lőnünk őket. Ha ez túl bonyolult hangzik, akkor gránátot nekik! Két fajta Jackal van, melyeket a pajzsuk színe alapján különíthetünk el: a kékke nagyony gyengébb és rosszszul céloznak, ezzel szemben a sárgák fürgék és pontosan lőnek. Csakúgy, mint a Gruntok, ők sem bírják a fejbővest.



FORERUNNER SENTINEL

Használt fegyverei: Laser Beam
Mit használjunk ellene: Plasma Pistol, Plasma Rifle

Csak az utolsó küldetésben lesznek ellenfeleink, addig velünk együtt harcolnak a Flood ellen. Folyamatos lézersugárral támadnak, ami igen jól hatástalanítja pajzsunkat, viszont ezután már nem sebez annyit. Mindenképpen plazmafegyvereket használjunk ellenük, egy túltöltött Plasma Pistol-ökkel még Legendáry-fokozattal is lested őket. Amennyiben nincs nálunk ilyen fegyver, a Shotgun a legjobb megoldás. Ha sokan vannak egymás mellett, plazmagránáttal is megpróbálkozhatunk.

FLOOD ELLENFELEK

„OSTOROS” (COMBAT FORM 1)

Használt fegyverei: Pistol, Assault Rifle, Shotgun, Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler
Mit használjunk ellene: Shotgun, Plasma Pistol, gránátok

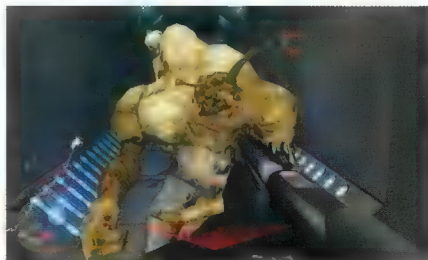
A Floodok közkatónája nagyon jó harcos, csak a testfelépítése gyengécske. Szinte bármilyen fegyverrel fel lehet szerelve, és egész jól céloz, ráadásul kedvelt támadási módja, hogy amíg mással vagyunk elfoglalva, hátulról közelít, és rendkívül hosszú csapójával lecsap ránk (innen a beceneve). Amikor kevés sebzést okozva – például Assault Rifle-lel, vagy Pistollal – lőjük le, akkor néha feltámad; ekkor ugyan már nincs nála fegyver, viszont elég meglepő lehet, ha egy már kitisztított részről tér vissza valaki. A legjobb taktika: Shotgunnal. Közelről. Fejbe.



„BÖHÖM” (COMBAT FORM 2)

Használt fegyverei: Pistol, Assault Rifle, Shotgun, Rocket Launcher, Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler
Mit használjunk ellene: Shotgun, Plasma Pistol, gránátok

A Floodok elit katonája nagyon hasonlít az ostoroshoz, azzal a különbséggel, hogy sokkal erősebb és sokkal gyorsabb. Igaz, közelharcban gyengébb, hiszen mancsaival csak közvetlen közelről tud támadni – ennek ellensúlyozására néhányszor (a játék során körülbelül 8–10 alkalommal) rakétavetővel is fel van szerelve. Csakúgy, mint az ostoros, a böhöm is képes arra, hogy visszatérjen a halálból. Halálakor gyakran hagy maga mögött gránátot (mind a kétfélelől), szerencsére azonban nem használja ezeket.



■ DRONE

Használt fegyverei: –
Mit használjunk ellene: bármí

A Flood tagjai közül vele fogunk először találkozni – kicsiny, agyatlan lények ezek, melyeknek stratégiája elég egyszerű: elkezdnek rohanni felénk, majd egy ugrás után ránk akaszzkodnak és végül kipukkannak. Az utóbbi okozza a sebzést, mely önmagában elenyésző – a gond mindössze azzal van, hogy általában 30-40 Drone ront ránk egyszerre. Szerencsére, amikor leljük őket akkor is pukkannak, amitől a mellettük levők is kidurrannak – optimális esetben pár lövéssel egy egész sereget el tudunk intézni. Ők annyian kivégző szerepben vannak – amikor már alig élünk, és visszavonulunk regenerálódni, újratölteni a fegyvereket, általában akkor ugrók pár a nyakunkba (igen, képesek a falakon, a plafonon is mászni, majd onnan vetődni). Tanács: megvárni, amíg ugranak, lecsapni a fegyverrel, és gyorsan hátrálni – ezzel a módszerrel a lövész elpazarolása nélkül végezhetünk velük.



■ ANYAALLAT™ (CARRIER FORM)

Használt fegyverei: –
Mit használjunk ellene: bármí

A Flood ezen egysége első ránézésre nem túl veszélyes: nincs fegyvere, lassú, és szinte bármilyen találatál azonnal kifekszik – persze az élet nem ilyen egyszerű. Egyrészt, amikor elpusztul (vagy amikor közel kerül hozzánk), akkor elterül a földön, majd felrobban – ez igen sokat ront állapotunkon. Ez már önmagában is elég durva (főként ha hátulról közelítenek), viszont egy ilyen robbanást követően szűl is egyet – öt Drone pattog elő „anyuci” testéből, és kezd el felénk küszni, pattogni. Szerencsére a robbanás a társaikat is sebi, úgyhogy a ránk rontó Flood-seregből mindig őket szedjük le elsőként, sokszor a támadók nagy részét ezzel el is tudjuk intézni. Gránátot ne használjunk ellene, mert az nem pukkasztja ki azonnal, hanem a légnyomás árabb löki, és csak ez után durran ki (gyakran hozzánk túlzottan is közel).



Play-Co

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a Tel: 483-0010
Nyitva tartás: H-P: 10-18 Cs: 10-19 Sz: 10-13
E-mail: play-co@freemail.hu

15.000 Ft feletti vásárlás esetén
levásárolhatod a
PLAYTIME! magazin árát!

his újadót most megadhat!



PS 2
AKCIÓ!

Hívj!

PS2 kiegészítők akciós áron!



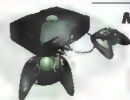
Dualshock
eredeti
PS2 pad

8.490,-



PS2 8MB
eredeti
memocard

10.900,-



Márclus
14-től
XBox!

Hívj!



Action
Replay 2

15.000,-

PS 2 játékok már 7.990,-Ft-tól!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

SPILELAND

1046 Budapest, Galopp u. 1.
Tel: 06/20-306-1561

Nyitva: h-p 11-18, sz-v 14-17

Akció!

PS2 + Action Replay 2



Hívj!



PS2 Dual Shock2 pad 7990,-



PSX Dual Shock pad 4990,-



PSX memokártya ered. 1990,-

Egyéb kiegészítők és játékok
nagy választékban!

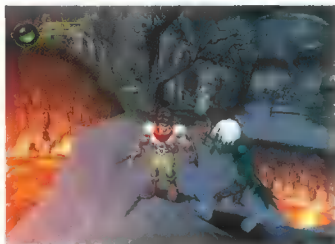
Playstation szervíz

MAXIMO

TIPPEK

BONEYARD - A TEMETŐ

■ CSONTVÁZAK ÉS ZOMBIK



Achille Király csontvázhadseregének katonái, és a hétköznapi zombik a legáltalánosabb ellenfelek. Egyszerű őket leteríteni, noha sok közülük van annyira szíves, hogy miután egyszer kifeküdt,

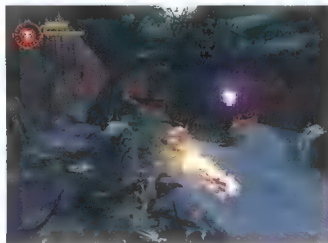
néhány másodperc után újra talpra áll. Hogy utóbbit elkerüljük, alkalmazzuk az ellenőrzési pontokhoz használt földrengető támadást.

■ PÁNCÉLOS CSONTVÁZAK



A masírozó csontvázak, melyek általában kapuk előtt őrködnek, veszélyes ellenfelek. A nagy bárdjuk teszi őket azzá: igyekezzünk hátrálni a csapásaikat, és keresztülszúrní őket – esetleg más függőleges támadásokkal próbálkozzunk.

■ FRISS HANTOK



A temető pályán gyakran az olyan talajrészek, amelyek sötétebb színdek, s ezekre gyalogolva kinyúló kezek fosztanak meg minket a csizmánktól. Hogy ezt elkerüljük,

csak ugrálva haladjunk az ilyen részekben, vagy vevünk meg a legelső pályán a lábsajtot – bár ez utóbbi csak rövid ideig...

■ TOTEMOSZLOPOK



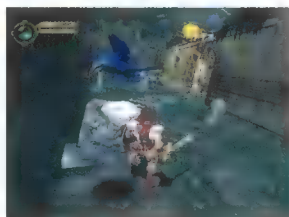
Az előbukkanó totemoszlopok patogó fénylabdákat lőnek ki, de mindig ugyanabba az irányba, tehát nem nehéz kikerülni őket.

■ SZELLEMEK

A szellemeket jól időzítve kell szétcsapnunk, különben szétszórják az összegyűjtött lelkünket. Ha néha ez sikerül nekik, vegyük őket üdözdöbe, mert újra próbálkozhatnak.



■ SZARKÁK



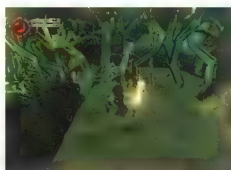
Akár a Ghost 'N Goblinsban, a szarkák a nagyobb sírköveken gubbasztanak, s a közelükbe érve támadnak ráink. Ők „csak” pénzünket veszik el, de minthogy a bugyelláris súlya lehúzza őket, nem nehéz visszaszerezni tőlük.

■ HASTLY QUS

Az őrási sírásónak a lukas cipőjéből kiálló lábujjait kell megcsapkodnunk. A földrengető támadással lehet rájuk ugrani, de hogy biztosan elkerüljük a támadását, egyszerűbb, ha a pajzsot hajtjuk oda. Amikor fel lábon ugrál, akkor aztán rácsaphatunk a másik lábára is, majd amikor lecsúcsúll, megnyírálhatjuk az arcát.



A LÁP



merülni: ha nem ugrándozunk, és nem állunk meg egy pillanatra sem. Folyamatosan fussunk, és keressünk egy lejtős részt valamelyik part felé.

KROKODILOK

Ahol bugyborékok a víz, ott számíthatunk krokodil-támadásra. Független támadással próbáljunk lesújtani rájuk, avagy egyszerűen csak meneküljünk.



BOKOR LABAS



A voodoo-varázsló legelső húzása az, hogy lecsinnyít minket, és megpróbál eltaposni. Ilyenkor meneküljünk, illetve ugorjunk el. Utána osztódní kezd, három különböző irányba szalad szét. Erjük utol valamennyi énjét és csapjuk szét mindegyiket. A harmadik fázis a legkellemetlenebb, mikor is a varázsló voodoo-babákat generál, és tűzvarázslatokat küld. Utóbbit a pajzsai védhetjük ugyan, de minthogy egy sorozat rögtön elfogyasztja a pajzsot, inkább kaszaboljuk le minél gyorsabban a babákat, mert úgy hamarabb léphetünk a következő fázishoz. Pontosan abban vissza az elsőhöz, csak most már a jómadár négyfele fog osztódní...

FROZEN WASTES - A FAGYOS PUSZTA

MEGFAGYOTT KALÓZOK



A megfagyott kalózok testét jég borítja, ezért a vízszintes suhintások leptánnak róluk. Viszont a fejük ki-lóg a jégtömbből, úgyhogy függőleges csapással lehet szétthasítani őket.

FELNYÁRSALT KALÓZOK

Kétségele-nül ezek a legbosszan-tóbb ellenfe-lei a szint-nek. Mint-hogy kardél áll ki a ha-sukból, hiá-ba döntjük le őket: ha rájuk ug-runk, mi magunk is komoly sé-rülést szen-vedünk. Márpedig közönséges csapkodástól csak nem hajlandók kimúl-ni. A megoldás az, hogy a hátuk mögé kell kerülnünk – ha sikerül hasra vágunk őket, onnantól már nyert úgyünk van.



BOMBÁZÓ CSONTVÁZAK



A bombákat minden-képp el kell kerülnünk – ha nem találunk el min-ket, időzítve robban-nak. De magától a me-rénylőtől is jobb távol maradni: inkább a paj-zsunkat dobjuk neki. Ha ezt nem tehetjük meg, a lábukat kaszál-juk el (fél térdre ereszkedve), és menekül-jünk az önmagát fel-robbantó torzótól.

■ YETI



A havas részekben sok helyen látni jókora lábnyomokat, s persze a hegyek között össze is futunk a tulajdonosaikkal. A havasi emberek hatalmas teremtek, de ez ne rémisztén meg senkit. Nagyon ostobák és lassúak: mindössze el kell kerülnünk a földrengető támadásukat és a csapkodásukat, majd közelükbe kell férköznünk. Utána már csak ki kell várniuk, amíg újra támadáshoz készülődnek, mikor is védtelenül hagyják pocakjukat.

■ CAPTAIN CADEVER



A fellábú kalózkapitány nem annyira kemény főgonosz, viszont nehéz kitapasztalni a sebezhető pontját. Nyilván jól jön egy kis segítség. Először is maradjunk a közelében, mert még mindig jobb, ha a bepörgős támadásával próbálkozik vagy csapkod a horgonyával, mintha előveszi a mordályát. A kapitány minden támadásán alaposan nekikészülődik, ezért nem nehéz elkerülni azokat, majd megütni a jómadarat. Ezzel még nem sebezük meg: csak odebbasztjuk, ekkor elkezd fél lábon ugrálni hátrafele. Itt jön a legfontosabb: úgy kell megloknunk, hogy a falába beszoruljon az egyik rácsba. Ha ez megtörtént, gyorsan oda kell rohannunk (hiszen idővel kiszabadul), s térdre ereszkedve (!) meg kell ütnünk az egészséges lábát. Úgy a harmadik találattunk után a rácsokat időnként fedők zárják le, de ez nem nehezíti meg túlzottan a dolgunk.

SPIRIT REALM - A TÚLVILÁG

■ TRAMBULINOK, CSAPDÁK ÉS FŰRÉSEK



A puha, rugalmas agyszövet kitűnő ugratóként szolgál, tehát ne habozunk rátaposni az agyekervényekre. A csapdákról annyit nem árt tudni, hogy ha lehajolunk, a fejünk fölött fognak összezsapodni a fogak. A kör-fűrészeknél pedig figyelni kell, milyen magasságban jönnek-mennek, s aszerint kell vagy lehajolni, vagy átugrani őket.

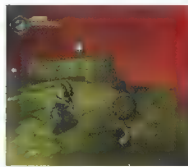
■ KISMALACOK



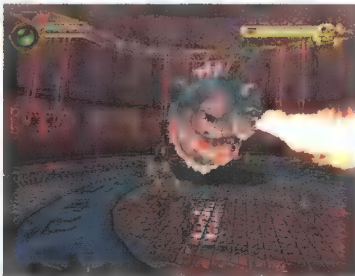
A kismalacok hatalmas poróccal vannak fellegyervekve. Eppen ezért nem szabad hagyni, hogy lesültsanak, tehát nekünk kell előbb végeznünk velük. Hogy ne a fejük felett suhintgassunk, fél térdre kell ereszkednünk.

■ MINOTAURUSZOK

Ezek lények a felöklelésünkkel próbálkoznak, viszont a pajzsai vagy egy jól időzített ellencsapással könnyen megállíthatjuk őket.



■ LORD GLUTTERSCUM



A hajtómeg a hájót meg a gyenge pontját: a hátsóját kell megcsúszkálnunk. Mőgé kerülni csak egyetlen esetben van lehetőség, mégpedig amikor tűzfújással van elfoglalva. A sérülése után mindig egy kis földrengést generál a súlyával, ilyenkor ne felejtjük el átugrani a lökeshullámot. A savas köpeteit könnyű kicseszeli: csak fussunk az egyik irányba, majd mikor köp, hirtelen forduljunk a másik irányba.

■ BOSZORKÁNYOK

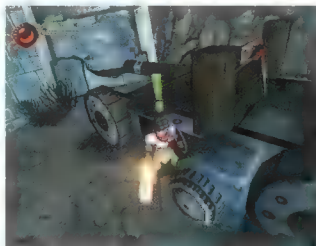
A boszorkányok a leggyöböl támadnak, de a szarkákkal ellentétben nem a pénzünkre, hanem hősünkre pályáznak. Ha elragadnak minket, a gombokat nyomogatva szabadulnunk kell a karmaikból, majd mihamarabb le kell kaszabolnunk őket.



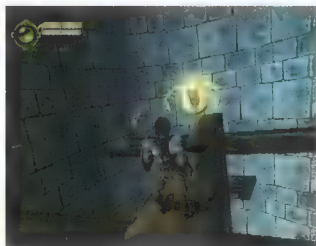
CASTLE MAXIMO - MAXIMO KASTÉLYA

■ FAERŐD ÉS KATAPULT

A faerőd a kastély kezdő szintjén egy szakadék szélén áll, s a legtehetősebb lehet csak átugrani a túlsó oldalra. A katapultot természetesen rengeteg lehet használni, de a működéséhez kulcs szükséges.



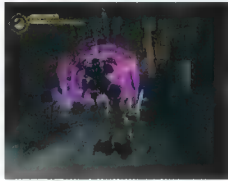
■ ZÖLD SZELLEM



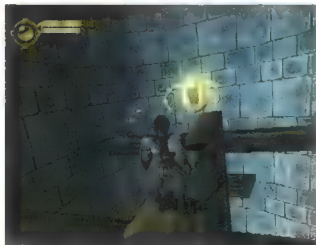
Ez a szellem nem lelkeket rabol, hanem frankón átmossa Maximo agyát, aki így pár másodpercig úgy masirozik, mint egy holdkörös. Ebben pedig az a legkellemetlenebb, hogy az irányítás közben a fonákjára fordul.

■ FEKETE LOVAG

Ez a behemót fickó illa erőterek mellett örökdí, s látszólag sérthetetlen. A földrengetős technikával előbb meg kell szédíteni, majd ugyanúgy le kell szakítani a fejét, ami ekkor lebegni kezd, s így sebezhetővé válik. Egyszer azonban nem elég megütni (sőt el is lehet hibáztatni), úgyhogy a leírt technikát legalább kétszer kell alkalmazni.



■ DÉMON SOPHIA



Hitvesi csók helyett egy hatalmas szörny vár emberünkre „Happy Endként”. A kör alakú teremben a legnagyobb ellenségünk a sötétség. Csak akkor látunk valamit, amikor kint villámlik. Ettől eltekintve két módon vehetjük észre a ször-

nyeteket: ha épp az egyik ablak előtt van, vagy ha szembefordulva velünk világít a szeme. A fal mellé húzóda vizsgálódjunk jobbra-balra. Elég, ha csak nagyjából tudjuk, mennyire közeli a veszély, s könnyedén a szörny kebébe hajthatjuk a pajzsunkat – avagy ugrálva-vagdalkozva is előbb-utóbb eltálatjuk.

■ CSÚSZÓ-MÁSZÓ ZOMBI

Vagy nevezhetnénk kullancs zombinak is ezt a figurát: ha egyszer elkapja a lábunkat, nem akarja többé elereszteni.



■ A GONOSZ ACHILLE KIRÁLY

A varázsló energia-szönyegait ugorjuk át, a tüzlabdái előtt pedig hajoljunk le, majd eközben ferkózzunk a közelébe, és üssük meg. Az első találalatunk után kibocsátott két erőpajzs



elől meneküljünk, viszont amikor az újabb találalat után Achille olyan pajzsot generál, amin egy ikon látható, nézzük meg, nálunk van-e az ahhoz az ikonhoz tartozó mozdulat, és azzal támadjunk haladéktalanul. Ha nincs nálunk, akkor húzódjunk távolabb és várjunk. A második találalatunk után egy lebegő illa fej is megjelenik, ami robbanó koronákat szór, valamint lézerezik is – de ha sikerül Achille pajzsait megsemmisítenünk, végül atalukul egy páncélikonná. Azt természetesen vegyük fel: szükségünk lesz rá, mert a varázsló egyszer felgyógyítja magát. Egy idő után energiaágyuk nőnek ki a földből, melyek sárgával Achille óriásá alakul: ekkor ne a varázslót, hanem az ágyakat ütlegetjük. Gyorsan kell végeznünk velük egymás után, különben újratermelődnék. Ezek után jön a második kör. Az óriást másodszor is elintézzük, végül a terem energiatörése gallyra megy, s ellenfelünk öröngeni kezd. A vad csapkodás előtt könnyen kiérthetünk (csak köröznünk kell Achille körül), és „átpaskolhatjuk” a túlvilágra az öreget – de vigyázat: energianyálábok repkednek mindenfelé, amelyek nincsenek jó hatással az egészségre.



PLAYSTATION CHEATÉK

All-Star Slammin' D-Ball

Cheat mód

A címképernyőn üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, X, Négyzet, Háromszög, Kör.



Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends

Cheat mód

A főmenüben nyomjuk le tizenötöt, majd az L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + Le kombinációt, s ezzel megnyitjuk valamennyi szintet, plusz egy cheat menüt is kapunk a pause képernyőn.



Driven

Az összes kocsi

A főmenüben üssük be: Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le.

Az összes pálya

A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Jobb, Fel.

Story mód

A főmenüben üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal.



Dropship: United Peace force

Bónuszpályák

Menjünk a főmenüből az Classified Files>Unlock pontozó, ott írhatjuk be az alábbi kódokat:

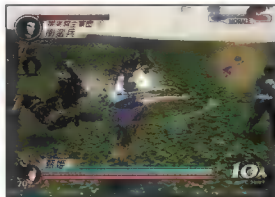
KREUZLER – 1-es bónuszszint
SHEARER – 2-es bónuszszint
UBERDOOPER – 3-as bónuszszint



Dynasty Warriors 3

Pályaválasztás

A főmenüben üssük be: R1, R2, L2, L1, Négyzet, L1, L2, R2, R1, Háromszög.

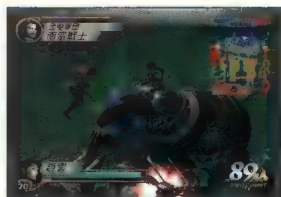


Az összes Shu tábornok

A főmenüben üssük be: L1, Négyzet, Háromszög, R2, L1, L2, L2, R1, Négyzet, L1.

Az összes Wei tábornok

A főmenüben üssük be: L2, L1, Négyzet, Háromszög, L1, L2, R1, R2, L1, L2.



Az összes Wu tábornok

A főmenüben üssük be: Háromszög, Háromszög, L1, Négyzet, R1, R2, L1, 3xL2.

Az összes tábornok

A főmenüben üssük be: 3xR2, L1, Háromszög, 3xL2, R1, Négyzet.

BGM (zene) teszt opció

A főmenüben üssük be: L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, Négyzet, Háromszög.

Opening Edit opció

A főmenüben üssük be: R1, Négyzet, R1, Háromszög, R1, L1, Négyzet, L1, Háromszög, L1.

Az összes FMV bejátszás

A főmenüben üssük be: Háromszög, L1, Háromszög, R1, Háromszög, Négyzet, L2, Négyzet, R2, Négyzet.

Evil Twin

Örök folytatási lehetőség

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: X, Négyzet, Háromszög, X, Kör.

Mega lövések

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, X.



Gyorstűzelés

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör.

Pattogó labdák

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, X.



Nézetek

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: Kör, Kör, X, Háromszög, Négyzet.

Orvióvész

A „Cheat Codes” menüben írjuk be: Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör.

Grand Theft Auto 3**Láthatatlan kocsi**

Játék közben vigyük be: L1, L1, Négyzet, R2, Háromszög, L1, Háromszög.

**Gyorsabb játék**

Játék közben vigyük be: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, R1, R2.

Lassabb játék

Játék közben vigyük be: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, L1, L2.

GoDai: Elemental Force**Pályaválasztás**

A főmenüben vagy játék közben üssük be: L1, L2, X, Háromszög, L1, L2, X, Háromszög.

Az összes multiplayer karakter

A főmenüben üssük be: R2, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Jobb, Le, Bal, Fel, L2, L1, Kör, Négyzet, L1, L2, L1, Kör, L2, Négyzet.

Sérthetetlenség

Indítsunk egy single player játékot, majd pauszáljunk és üssük be: L1, L2, Kör, Négyzet, L1, L2, Kör, Négyzet.

Halálos minden sérülés

Indítsunk egy single player játékot, majd pauszáljunk és üssük be: L1, L2, bal analóg kar Fel, bal analóg kar Le, bal analóg kar Bal, bal analóg kar Jobb, Háromszög, Négyzet, X, Kör.

Az összes varázslat

Indítsunk egy single player játékot, majd pauszáljunk és üssük be: R1, R2, L1, L2, X, Háromszög, Kör, Négyzet.

James Bond 007: Agent Under Fire**Örök Életerő**

A főmenüben tartuk lenyomva az L1 + R2-t, és üssük be: Fel, Le, Kör, 3xLe, Bal, Kör. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és tartuk lenyomva az L2 + Le + R1 kombinációt, s közben üssük be: Kör, Kör, R2, Kör, L1, Négyzet, Négyzet, Kör.

Kifogyhatatlan rakétavető

A főmenüben tartuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Kör, Négyzet. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és tartuk lenyomva a Kör, Négyzet, R1, Négyzet, Fel, Kör, Le, Bal.

**Jeremy McGrath's Supercross World****Örök turbó**

A főmenünél üssük be: R2, L1, Négyzet, 3xKör.

Alacsony gravitáció

A főmenünél üssük be: 4xFel, R1, Négyzet, Kör.

Jonny Moseley Mad Trix**Cheat mód**

A „Press Start” képernyőn nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L2 + L3 + R1 + Le + Négyzet + Kör kombinációt (ebben a sorrendben), ezzel az összes versenyző (köztük Skier X is), az összes ruha, és az összes siléc megnyílik.

Maximo: Ghosts To Glory**Gallery mód**

A főellenségek legyőzése után a kiszabadított papírok több dolgot is felajánlanak: ha mindegyiküktől csak egy csokot kérünk, úgy nyílik meg a játék teljesítésével a képgaléria.

Max Payne**Örök bullet time**

Pauszáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, X, X, Háromszög.

Lassított hangok

Pauszáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, Négyzet, X, Kör.

■ DRAKAN THE ANCIENT GATES**Sérthetetlenség**

Játék közben nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: X, Le, Háromszög, Fel, Kör, Jobb, Négyzet, Bal.

A karakter szintupgráda

Játék közben nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, X, Jobb, Le, Bal, Fel. Ezt a kódot 12-szer ismételtük meg.

A varázslási szint növelése

Játék közben nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sor-

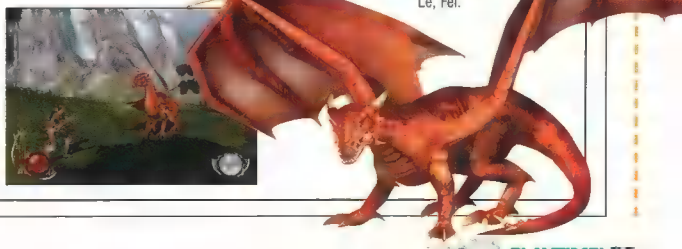
rendben), és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le, Fel. Valahányszor beütközött a kódot, a varázslási szint növekszik valamivel.

Teljes életerő

Játék közben nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Háromszög, Le, Kör, Bal, Négyzet, Jobb, X, Fel.

Extra pénz

Játék közben nyomjuk le, és tartuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Kör, Négyzet, Jobb, Bal, X, Háromszög, Le, Fel.





Last Challenge bónusszt

Teljesítsük a játékot a "Dead On Arrival" nehézségi szinten.

A programozók titkos szobája

Teljesítsük a Last Challenge szintet, s annak végeben így megnyílik az ajtó.

NBA 2K2

Cheat menü

Lépünk be az Options menübe, ott válasszuk a "Gameplay" lehetőséget, majd tartsuk lenyomva a Bait a D-padon, ugyanakkor a Jobbot a bal analóg



■ SOLDIER OF FORTUNE

Sérthetetlenség

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Négyszéget, és nyomjunk egy Bait.

Örök muníció

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az R1 + Négyszéget, és nyomjunk egy Bait.

Nehéz fegyverek teljes muníciójával

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L2 + R2 + Négyszéget, és nyomjunk egy Bait.

karon, és így nyomjunk egy Startot. Ezzel megnyitjuk a "Codes" lehetőséget az Options menüben.

Paris-Dakar Rally

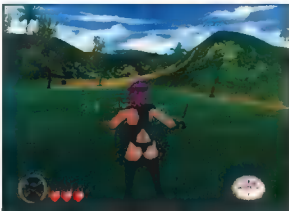
Az összes kocsi

A pilóta nevének azt adjuk meg, hogy "LUMBERJACK".

Pirates: the Legend of Black Kat

Extra arany

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Háromszög, R3, L1, Négyszéget, X, R3, Select, L3, Kör, L2.



Wind Dancer hajó upgrade

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, X, Háromszög, R3, L3, X, Négyszéget, R3, Select, L1, Kör. Az új hajó egy másik térképre menve lesz aktív.

Őrült hangok

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, Kör, Select, X, R3, Háromszög, L1, Négyszéget, L2, L3.

Melee fegyverek

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + R1 + Négyszéget, és nyomjunk egy Bait.

„Nincs vágás” mód

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + Négyszéget, és nyomjunk egy Bait.

Nincs gravitáció

Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R2 + Bal + Négyszéget, és nyomjunk egy Startot.



SSX zene

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: L1, X, Háromszög, L2, Négyszéget, Kör, L3, Select, R3, L3.

Jobb kard

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, X, Háromszög, L2, L3, Négyszéget, X, L1, Kör, L3, Háromszög.



Az összes kincselszámla megmutatása

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, X, Háromszög, L3, Kör, L1, Select, L3, Négyszéget, L2.

A Wind Dancer sérthetetlen

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Select, Háromszög, L1, X, R3, L2, Négyszéget, R3, Kör, L3.

Katarina sérthetetlen

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: X, Kör, L3, Háromszög, R3, Select, R3, L1, L2, Négyszéget.

Az összes kincselszámla-kulcs

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, Kör, Select, X, Négyszéget, R3, L1, L3, L2, Háromszög, L3.

Örök felvett tárgyak

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Háromszög, L1, Select, L2, R3, L3, Négyszéget, X, R3, Kör.

Örök wind boost

Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Select, L1, R3, Négyszéget, L3, Kör, L2, Háromszög, X, L3.

Változatok külsők Katarinának

Ehhez a kis trükkhöz két irányítóra van szükség. A fomenüben tartsuk lenyomva egyszerre az egyes irányítót az L1 + L2 + Fel + Select + L3 kombinációt, a kettes irányítót pedig az R1 + R2 + Háromszög + Start + R3 gombokat. Ha nem hibázzuk ki, egy rövidke zenét kell hallanunk. Ezek után az R3-mal (az egyes irányítón) származhat változtatunk a képernyőn, majd új játékokat indíthatunk meg az ügyködésünk eredményét. Az alábbi külsőségeket aktiválhatjuk:

Eredeti ruha és hajszin	0000.0000
Fekete szakáll, lila kabát	0000.0001
Vörös haj és narancssárga bikini	0000.0010
Kék haj és narancssárga bikini	0000.0011
Barna haj, narancs- és citromsárga bikini	0000.0100
Szöke haj, narancs- és citromsárga bikini	0000.0101
Szöke haj, rózsaszín bikini	0000.0110
Kék haj, fényes, ezüstös bikini	0000.0111
Vörös haj, fekete bikini, fekete harisnya	0000.1000

PLAYSTATION 3 CHEAT

Rózsaszín haj, fényes fekete bőrűci 0000:1001
 Kék haj, fényes barna felső és nadrág 0000:1010
 Lila haj, fényes, ezüstös ruha 0000:1011

Splashtdown

Cheat mód

Az "Options" menüben tartsuk lenyomva az R2-t és eközben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Negyzet, Kör, Negyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy bizonyos "Cheat Name" képernyőnek kell megjelennie, ahol (figyelve a kis- és nagybetűkre) az alábbi kódokat vihetjük be:

Az összes pálya: "Passport"

Az összes karakter: "AllChar"

Az összes búvárúrho: "LaPinata"

Nem lehet leesni: "TopBird"

Maximális teljesítménykijelző: "PMeterGo"

Maximális pályák normal AI-val: "Hobble"

Kökömény AI: "AllOutAI"

Az összes befejezés-FMV: "Festival"

Time Trials egy UFO ellen: "IBelieve"

Time Trials egy mini F18 ellen: "F18"

Time Trials az aktuális játékos szelleme ellen

(azaz visszaállítás az alaphoz): "SEADOO"



Star Wars Racer Revenge

Sebulba megnyitása

Legyünk elsőek valamennyi bajnokságon Anakinnal.

Sebulba régi podja

Legyünk elsőek valamennyi bajnokságon Sebulbával.

Star Trek: Voyager - Elite Force

Islen mód

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + R3 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet. Ha nem hibáztuk el, egy női hang and az "Impressive" beszólással nyugtázza a dolgot. Utóbbi az összes többi kódra is vonatkozik, mint ahogy az is, hogy a kódok csak az aktuális helyszínre vannak hatással. Mihelyt új terep töltődik be, újra kell őket aktívnálni!



Halhatatlan mód (999 health)

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

A páncél visszatöltése 100-ra

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + R1 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

Az összes fegyver

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

Teljes lőszerkészlet

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

Autotarget mód

Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

The Simpsons: Road Rage

Píros játekauto

Az options menünél tartsuk lenyomva az



L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Negyzet, Kör.

Smithers Mr. Burn autójában

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Negyzet, Negyzet.

Nuclear Busz

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Negyzet, X.

Extra pénz

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xNegyzet

STATE OF EMERGENCY

Sérthetetlenség

Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Örök muníció

Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. (Közben nem szabad fegyvernek lenni a kezünkben.)

Végtelen idő

Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.



Lefejező öklöcsapások

Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Negyzet. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Még több fosztogatás

Játék közben üssük be: R1, L1, R2, L1, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Törpe emberek

Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Óriás emberek

Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Normál emberek

Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

Bull választása a

Kaos mód-

ban

Játék közben üssük be: 4xJobb, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az East Side szintet a revolution módban.

Freak választása a Kaos módban

Játék közben üssük be: 4xJobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az Chinatown szintet a revolution módban.

Spanky választása a Kaos módban

Játék közben üssük be: 4xJobb, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az Capitol City Mail szintet a revolution módban.



■ PLAYSTATION 2 CHEATEK

Turbó (a Négyzettel)

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: X, Háromszög, Háromszög, X.

Az idő megállítása (az R-rel)

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Kör, Háromszög, Négyzet, X.



Extra nézetek

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xHáromszög.

Felső nézet

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 3xKör.

Éjszakai mód

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xX.

■ WIPEOUT FUSION

Örök lőszer

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Kör, X, Kör, Négyzet.

Örök pajzs

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet.

Állati hajók

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, X.

Veterán gépek

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: X, Kör, Háromszög, Négyzet, X.

Az összes hajó és egyéb cucc megnyitása

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: X, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.

Szuper gyors hajók

Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Négyzet, X, X, X, Háromszög.

Lassított mód

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: X, Kör, Háromszög, Négyzet.

Egyszerű karakterek

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xKör.

Ütközési vonalak kirajzolása

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, X, X.

Nincs létkép

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör.

Rejtett újevi szereplő

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Négyzet.

Rejtett halloweeni karakter

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, X.

Rejtett hálaladási karakter

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Kör.

Rejtett karácsonyi karakter

Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög.

Tony Hawk's Pro Skater 3



Pályaválasztás

Lépünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "roadtrip" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

Az összes cheat opció

Lépünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "ULTIMATE" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

Teljes statisztikák

Lépünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "PUMPMEUP" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

Top Gun: Combat Zones

Az összes szint és repülő

Menjünk a name player képernyőre, és névnek adjuk meg: "SHFONGLE".

■ GAMEBOY ADVANCE CHEATEK

Advance Rally



Co-driver mód

Nyerjük meg valamennyi futamot a world rally módban.

Rejtett pálya

Nyerjük meg a co-driver módot.

Alienators

Maximális munició

Pályakódnak adjuk meg: RBJPXCKK

Army Men: Operation Green

Pályakódok

- 1 - 5VKPR6*B vagy K*67LZZM
- 3 - 5PK5LL*4 vagy F58FWJ*N
- 4 - Y8DTF4HK vagy 3MC9TS15
- 5 - 62BVXHY vagy 3SXRLWQJ
- 6 - MQ5310VP vagy Y0V7G6ZM
- 7 - SZQR6W1J vagy DLT4Y4G7
- 8 - 44BQQCWH vagy NJ98C3XD
- 9 - F4J1ZRWG vagy CG4PPSC6
- 10 - FFDQWP36 vagy 5QFXBJJZ
- 11 - *HBNVVV4 vagy 52CN4BBH
- 12 - 85M3QCF* vagy *BR53WWF

Dave Mirra Freestyle BMX 2

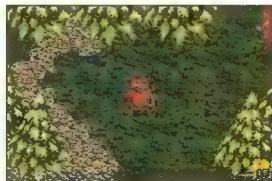
Tetőkön bringázás

Játek közben tartsuk lenyomva az L-et, és üssük be: A, B, B, A, Fel, Le.

E.T.: The Extra-Terrestrial

Pályakódok

- 2 - Fel, Fel, A, Le, Le, B, R, L
- 3 - Bal, Fel, Jobb, Le, L, A, R, B
- 4 - A, Bal, B, Jobb, L, Fel, R, Le
- 5 - L, R, R, L, A, Fel, B, Bal
- 6 - L, Bal, R, Jobb, A, A, B, A
- 7 - B, R, B, L, A, Fel, B, Fel
- 8 - Fel, Fel, A, Le, Le, Bal, A, B
- 9 - Jobb, B, B, Bal, Fel, R, L, R
- 10 - Bal, Bal, A, L, Jobb, Jobb, B, R



Harry Potter And The Sorcerer's Stone

10 élet

Játék közben üssük be: Select, B, A, B, A, B, B, A, A.

International Superstar Soccer

Afrikai válogatott

Nyerjük meg az International kupát bármelyik afrikai csapattal.

Amerikai válogatott

Nyerjük meg az International kupát bármelyik amerikai csapattal.

Ázsiai válogatott

Nyerjük meg az International kupát bármelyik ázsiai csapattal.

Európai válogatott

Nyerjük meg az International kupát bármelyik európai csapattal.

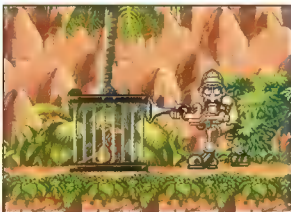
Világválogatott

Nyerjük meg az International kupát bármelyik csapattal.

Kao The Kangaroo

Pályakódok

Ancient Ruins Zászló, Bomba, Kao Arca, Boxkesztű, Kao Arca
Bear Peak Béka, Béka, Kao Arca, Boxkesztű, Kao Arca
Big Blizzard Lámpa, Pálmafa, Sziv, Boxkesztű, Kao Arca
Crocodile Island Sziv, Pálmafa, Lámpa, Boxkesztű, Kao Arca



Deadly Waterfall Boxkesztű, Gomba, Örökzöld, Boxkesztű, Kao Arca
Evil Descent Bagoly, Lepke, Madár, Boxkesztű, Kao Arca
Frozen Lake Madár, Kulcs, Béka, Boxkesztű, Kao Arca
Holy Temple Bomba, Kao Arca, Boxkesztű, Kao Arca
Hunter Pálmafa, Lámpa, Béka, Boxkesztű, Kao Arca
Hypnodyn Bomba, Zászló, Érme, Boxkesztű, Kao Arca
Ice Caves Kulcs, Kulcs, Kao Arca, Boxkesztű, Kao Arca
Island Shores Érme, Sziv, Pálmafa, Boxkesztű, Kao Arca
Lightning Speed Pálmafa, Sziv, Érme, Boxkesztű, Kao Arca
Little Valley Lepke, Madár, Kulcs, Boxkesztű,

Kao Arca
Lost Village Örökzöld, Hal, Bagoly, Boxkesztű, Kao Arca
Megasaurus Ferocious Hal, Bagoly, Lepke, Boxkesztű, Kao Arca
Mythical Caves Gomba, Örökzöld, Hal, Boxkesztű, Kao Arca
Never-ending Slide Zászló, Érme, Sziv, Boxkesztű, Kao Arca
Peril DesertSziv, Érme, Zászló, Boxkesztű, Kao Arca
Trade VillageÉrme, Zászló, Bomba, Boxkesztű, Kao Arca

Peter Pan: Return To Neverland



Pályakódok

Dzsungel: RGCKYD
Tengerpart: PGCMMD
Erdő: CNCCKG
Hajó: ZGWYCR

Prehistorik Man

Pályakódok

4. szint: BBDQWC8XDJBQ
7. szint: BBJQWC8ZFHB5

Razor Freestyle Scooter

Pályakódok

Aircraft Carrier teljesíve VDY3J6LJVCQBF
Circus teljesíve ZBF4GJ5VJVCQBF
Construction Site teljesíve QHY4LJ2LHZCQBF
Scooter Park teljesíve SBY5VJ4BJVCQBF
Shopping Mall teljesíve QLY67J3BJVCQBF
Sports Stadium teljesíve 7JY4GJ2BJVCQBF

Scoby-Doo And The Cyber Chase

Pályakódok

Coliseum: MXP#2VBL
Ocean Chase: CHB5VBX
Prehistoric Jungle: 5S@C7VB8



■ DARK ARENA

Isten mód

Kódszónak adjuk meg: "S_X_N". (Melynél a "X" szökőnek felel meg.) Ezzel a kóddal örök életet aktiválhatunk, azon kívül megkapjuk az összes fegyvert, azokhoz örök löszert, az összes kulcsot és az összes térképet, valamint pályaléptetés is lehetségessé válik.

Örök élet

Kódszónak adjuk meg: "HLGND5BR".

Örök löszer

Kódszónak adjuk meg: "NDCRSRDT".

Az összes fegyver

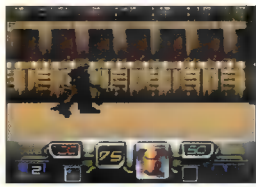
Kódszónak adjuk meg: "THRBLD5N".

Az összes kulcs

Kódszónak adjuk meg: "KNIGHTSFR".

Az összes térkép

Kódszónak adjuk meg: "LMSPLNG".



Pályaléptetés

Kódszónak adjuk meg: "NFTRWLLH". Ezután a térkép képernyőjéről a Selecttel léptethetünk pályát.

Hangeffekt teszt

Kódszónak adjuk meg: "CRSDR".

Cheat mód

Kódszónak adjuk meg: "NRYRDDS". A cheat mód aktiválása után az alábbi kódokkal egyszerűen beaktiválhatjuk a csatlakoztatott játékokat: ALL
Örök élet: HEALTH
Örök löszer: AMMO
Az összes fegyver: WEAPONS
Az összes kulcs: KEYS
Az összes térkép: MAPS
Pályaléptetés: SKIP
Hangeffekt teszt: SFX TEST
A cheat mód kikapcsolása: PWORD

Pályakódok

A cheat mód aktiválásával a pályakódokat is mellőzhetjük: egyszerűen az ABC egyes betűivel lesznek indíthatók a pályák – tehát például a második pálya az A-val, míg a tizenötödik az N-nel. Ha több ugyanolyan betűt írunk be, azzal a nehézséget fokozhatjuk, tehát mondjuk az AAA kóddal a második pályát hard nehézséggel tudjuk elindítani.



GAMEBOY ADVANCE
SAROKSPYRO
SEASON OF ICE

EGY TÜNDÉRI SÁRKÁNY

KIDCO UNIVERSAL INTERACTIVE

FEJLESZTŐ DIGITAL ECLIPSE



Spyro, a lilá sárkány eleddig ki-zárólag PSX-en tűnt fel. Az újabb konzolok eljövétével azonban –

Crash pártásával együtt – a Sonytól átkerült az Universal Interactive-hez, és immár semmi akadályja sincs annak, hogy minden lehetséges platformon megjelenjen (előreláthatólag még az idei év során megjelenik egy új Spyro PS2-re, GC-re és Xboxra is). Amikor szóba került a PSX-s változat, a kiadó mindössze egyetlen dolgot írt elő a fejlesztők számára: a programnak a lehető legnagyobb mértékben hasonlítania kell az elődökre.

Azt kell mondjuk, hogy a Digital Eclipse ennek a követelménynek a lehetőségeihez képest eleget tett. Az remélhetőleg a képek is látszik, hogy a kis GBA milyen minőségű grafikát képes kirajzolni – színes, változatos hátterek, poligonok százaiból megformált karakterek és nagyszívrú animációk várnak ránk. Spyro modelljét pedig alig kellett megváltoztatni a PSX-es elődökhöz képest (oké, azért összekeverni nem lehet őket...). A hasonlóság a kétféle verzió között talán Spyro mozgásában a legfeltűnőbb: kicsiny sárkánynak pontosan ugyanolyan mozgáskultúrával rendelkezik, mint a korábbi részekben: tud ugarni, szárnyalni, tüzet okádni (rendben: „lűcsöcskét fújni”) és öklelni – elkepeszt, hogy mit ki nem hoztak a hordozható hardverből! Az azért természetes, hogy a PSX-es részeknél eltérően a kamerát nem forgathatjuk szabadon, mindig ebből az izometrikus nézetből fogjuk szemlélíteni a történéseket.

Maga a játék egyébként ismét a Rhynoc sereg garázdálkodásai körül játszódik, amit tetéz az is, hogy a varázstündéreket valaki jégbörtönbe zárta. A mi feladatunk lesz, hogy sárkánybőre bújjunk, minél több tündért szabadítsunk ki és rosszfiút kalapáljunk el. A programban összesen 20 pálya vár ránk, melyek közül a legtöbbön Spyrot kell irányítani. Ezek a grafikai köntösök eltekintve (tehát nem számítva azt különbségnek, hogy mondjuk a tengerparton vadászunk fűródgatvány Rhynocokra, vagy éppen egy vulkáni bolygón csapjuk le az állatbőrökbe öltözött ellenfeleket) tulajdonképpen azonosak – minden pályán hat tündér van elrejtve, akiket ki kell szabadítani. Néhány ezek közül csak magán a pályán, valami kácfatőrs helyen van – ezek jégpáncélját csapag fel kell olvasztanunk tüzes lellelletünkkel. A legtöbb azonban már valamilyen trükkös megoldást kíván – valamilyen küldetést kell teljesíte-



nünk. Ezek pályánként eltérőek, mindig igazodva az adott helyszínhez, amúgy mindig a helyiellőt kapjuk őket. A tengervilágban például öt világítótoronyt kell bekapcsolnunk (ismételten sárkányláng segítségével), hogy a sellőlánynak elég tájékozódási pontja legyen egy randevúra történő odatalaláshoz. Egy másik világban egy kereskedő megbízásából egy zsebtolvajt kell felöklelnünk, aki a piaci standok között rohanságzik. Harmadik alkalommal egy harangjátékot kell rendeznünk: négy harangot kell bizonyos sorrendben megmozdítatnunk – és így tovább. Ha ezeket a küldetéseket megoldjuk, akkor mindig kapunk egy jégkockát, amiből ki kell olvasztanunk a tündért.

A küldetések másik típusában Sparxot, Spyro kicsinytársát kell irányítanunk. Ezeket a helyszíneket felülről látjuk, és a célunk az lesz, hogy minél több drágakövet begyűjtve jussunk el a pálya másik oldalára.

Sajnos a Spyronak van néhány hibája, ami miatt nem vetekehdhet a platform legjobbjaiával. Ezek közül a legjelentősebb az irányítás – a legtöbbszor elég nehéz felmérni, hogy egy képernyőnyi távolságban levő domb magasabban vagy alacsonyabban van-e, mint mi – meglehetősen sokszor fog belevágni a tengerbe, csak azért, mert nem tudjuk eldönteni, hogy ki tudunk-e levegni két sziget között, avagy sem. Nagyon hiányzik valamiféle térkép is a programból, hiszen a pályák – jöllehet nem túl nagyok – meglehetősen összetettek, rengeteg útvonal van. Nagyon sokszor el fogunk tévedni, amikor a pályán levő maradó drágakövek után kutakodunk, esetleg vissza akarunk találni a pálya elejére.

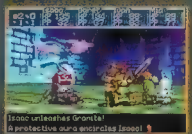
Jelen pillanatban a Spyro a GBA egyik legjobb platformjátéka – ám nem sokára igen nagy valószínűséggel hátrébb fog csúszni a képeztelbéli ranglétrán, hiszen már itt van a kanyarban a Super Mario Advance 2 és a WarioLand 4 (mindkettőről a következő számunkban olvashatsz). Addig is jó befektetés lehet, ugyanis szórakoztató játék, remek grafikával – és az is dob rajta, hogy jó sokáig tart végigvinni, pályánként legalább 20-30 percet számolhatunk.

GRAFIKA 89 %
HANG 77 %
ÉRTÉK 85 %

ZSEBHÍRADÓ

Golden Sun

azt írjuk, rom csatában, ami kárért ez csak egy in-
Az leki termé-
ink
ez csak egy in-
Az leki termé-
ink

Dragon Ball Z:
The Legend of Goku

hanem közül a
Goku tűnik a
irányítva
kell real-time csatákban
ellen
lunk majd
lesz.

Dragon Ball Z:
Collectible Card Game

iz-megszállottaknak
ez a kártyajáték
verziója
több mint
A az
juk el, a link-kábelt használna
csereéljethetünk
kar
luskat tethetü
dvé –
a ellen
Cell



■ The Gun Firestorm

kert... sem ért
 ez... a
 fant... a
 tucat... és
 leszednivaló
 júniusban

■ The Lord of the Rings Part 1

A készítői részre
a lapot az első a
H. és a T. To-
mcsa első felét



Mind a klasszikus barokk és reneszánsz építészeti stílusok, valamint a modernizmus és a postmodernizmus képviselői rendelkeznek sajátos esztétikai elképzelésekkel, amelyek az építészetet különböző elemek, formák, anyagok, színek, térhasználatok segítségével próbálják megalkotni.

Colin McRae Rally 2.0

Az új verzióban az új funkciók lesznek (szavazás, szűrés, jelölés), továbbá a programok közötti átváltás egyszerűbbé válik majd – akár négy lépésben is –, hiszen lesz lehetőség arra, hogy egy feladatból többet is megtekintsek.



Bookends: half-price, no-charge, and
bookends

Star Wars: Episode II: The Attack of the Clones

A 12. oldal-
ánál-
ve-
sznek-
tárk is-
ve-
a

KLONOA EMPIRE OF DREAMS

A KÉZBEN TARTOTT ÁLMOK

Szegény Klonoa vándorlása során elért egy olyan területre, ahol a gonosz császár, Jilius betiltotta az álmot. Megszegi a törvényt, s ■ két lény büntetése az, hogy le kell vernie őt hatalmas szörvet, melyek a birodalmat fenyegetik.

A PS2-es epizód után (lásd Playtime! 2001/11) végre a GBA-tulajok is megkapták, ami jó hír nekik, egy eredeti ötlettel felruházott aranyos platformjátékokat. Akik olvastak áttekintést a számunkban V2 bemutatóját a Klonos 2-ről, netán ki-probálták a programot, azok otthonosan érezték magukat az Empire of Dreamsben is – szinte ugyanazok a fejtorók, ugyanazok a lények népesítik be ezt a világot is. A főszerep most is Klonos a mágius gyűrűjéé lesz: ezzel tudjuk megragadni a különböző lényeket (amikor elődökük őket, meg magasabbra ugrunk a levegőben, ez felhatható egyfajta dupla-ugrásnak is), felkapni a hatalmas sziklákat és megkapaszkodni a lebevegő platformokon.

Minden pályán harminc kek dragabéktól, valamint három aranycsillagot találhatunk. Amikor utóbbitakit megszerezütk, távoztathatja a kijáratot. Később persze már nehezedik a dolog, lesznek kulcsal lezárt ajtók, folyamatosan feltölle jő levegőforrások, és egyéb nyálankások is. Az Empire of Dreams máh már nem is platformjátékra, hanem logikai fejttörőre emlékeztet – minden egyes csillag és kulcs megszerzéséhez tervet kell kidolgoznunk arra vonatkozólag, hogy milyen sorrendben kapjuk el a szörnyeket, hova is rájuk k szilikat. A föllelelően a szokásosak lesznek, rá kell jönnünk mindegyikük gyengéjére, és általában szörnyeket kell hozzájuk vágunk.

Lesznek snowboardos és versenyzős pályák is, amelveken

100 drágakövet kell összeszedni. Ezek azért lesznek fontosak, mert ha a pályákat sikerül 100%-osan teljesíteniük, akkor további bónuszpályákat hozhatunk elő – összesen tízet.

A grafika egész pofás lett, már ha a lényeknek és animációiknak nézzük – a hátterek viszont kicsit élettelenekek, semmi sem mozog. Az ötféle világ nagymértékben eltérő terepeket kínál, és a zene is illik – a játék lassú ritmusához.



GRAFIKA		77 %
HANG		90 %
ÉRTÉK		85

DARK ARENA

DEATHMATCHBEN A DOOM GYŐZNE

KIDCO MAJESCO SALES REPRESENTED GRAPHIC STATE GAMES

Noha eddig szinte elképzelhetetlen volt egy ilyen típusú játék hordozható gépen, manapság szinte minden hónapban érkezik egy FPS dédelgetett GBA-nkra (következő hónapban, ha minden jól megy, az Ecks vs Sever lesz soron). A Dark Arena történetét én szóban summáznám lehet: Titkos génkísérletek. Elszabadult mutánsok. ŐLJ! Elhiszem én, hogy gondolkodni nagyon fáj, meg fáraszt is, de a fejlesztés egy éve alatt azért valakinek csak eszébe jutottathat volna valami eredeti(bb).

A játékmenet szinte 100%-osan a Doom másolata: ugyanúgy elrejtett kulcsokat kell keresnünk, amikkel ki-nyithatjuk a színes ajtókat. Ugyanúgy vannak robbanó-
 hirdők is, és rejtett termek a falak mögött – szinte csak a pályák textúrájában és a szörnyek, fegyverek ki-
 nézetében tér el egymástól a két játék. Összesen 20 pályát kell végiggyágnunk, melyek között túl sok kö-
 lönséget nem találhat (ugyan nem vittem teljesen vé-
 gbe a játékot, de nem hiszem, hogy az utolsó pár pá-
 lyán valami elképesztő változás következne be), csak a bonvolutásuk növekedett folyamatosan.

A rendemhétre csak hat foggyal áll rendelkezésünkre, ám itt a játéktételestől gyengébben megszűnik, mint a Doorn – se láncfűrés, se valami BFG-hez hasonló univerzális táp, csak a szokásos csukák. A sörnyek sem túl emlékeztetnek, van ugyan sok csapjuk, meg szarvuk, meg biztosan büdösök is, de tulajdonképpen csak mereütűken különböznek. Sajnos elefenteleink sörnyben bűtök: ha bemegyünk egy szobába és megállunk előlfele nyugodtan, akkor csak nyűghetnek a helyükön – észre sem véve minket. Az is előfordul, hogy amikor árshb mentem egy egészen tűzonalbalál, az to-bbál látt abba az irányba engem addig, amíg meg nem könyörültem rá. Meg szerencse, hogy van több-átékes-mód is, ahol ez nem jelent problémát – viszont

ilyenkor mindenkinek kell egy példány a programból.

A játékok grafikája jóval gyengébb, mint az előző szériákban bemutatott Doomé. Egyrészt nincsenek olyan nagy, nyílt terek, ahol kergetőzni lehet, másrészt így is szaggat a program (pl. ha három lény van a képernyőn egyszerre). A legverekes kivételése is borzalmas. A játékok dobozán ugyan vadak világa kúrtól, hogy „Prerendered FMV movies”, de talán erről a borzalomról jobb lett volna mélyen halgatni. Utolsó problémám a játékkal a passzwordos mentés – nem értem, hogy miért nem tudják végre elefenteni ezt a formádventyűt a fejlesztők! A Dark Arena legnagyobb hibája, hogy közvetlenül a Doom után jelent meg, és azt semmiben nem tudia felülmúlni.



ÉRTÉK	HANG	GRAFIKA
75	75	78 %

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

ROBOTSZELETELÉS

BLADE ACTIVISION FULLERZÖTÖ HOTGEN

A Jedi Power Battles GBA-s verziója ■ korábban megjelent, hasonló című PSX-es illetve DC-s (ld. Playtímet! 2001/01) program hű átirata. Az átirat minősége elsőrangú – a problémát az okozza, hogy a másolat alanya nem igazán van a legjobb Star Wars-játékok között. A JPB az Episode I történetét követi, legalábbis nagy vonalakban (hiszen több választható karakterrel is mehetünk, akár Mace Windu is feldúlhatja Naboot) – tulajdonképpen a kizárólag PSX-re megjelent The Phantom Menace egyszerűsített, akciódúsabb változatáról van szó.

A játék elején kiválasztod Jedisel kell harci robotok százait átküldeni az örök cybermezőkre, de ezenfelül minden pályának meglesznek a saját ellenfelei (például a Kereskedelmi Szövetség cirkálóin a guruló robotok, a droidok, a Tatooine-on



pedig a buckalakók). Egyetlen fegyverünk a fénykardunk lesz – de egy igazi Jedinék nincs is másra szüksége (na jó, egy óriási csont esetleg jól jöhet hatalmas állatok szájának kipekelésére)! Attól függően, hogy milyen sebességgel nyomkodjuk az A gombot, úgy adja elő figuránkat a különféle moduláit. Mivel legnagyobb számban robotok vonulnak fel ellenünk, ezért leginkább rájuk kell felkészülnünk. Számomra teljes meglepetést okozott, hogy a robotok rugdosódnak – amikor óvatlanul közel férközünk hozzájuk, ravaszul állkapcspon rugnak minket. Ezért célszerű feljűk rohanni, majd az előre + A kombinációval suhintani egyet – ha jól csináltuk, a lábuk az arcuk előtt elzúg pár centivel, mi viszont pont eljűk őket (persze ha nem jól csináltuk, akkor ugyanott vagyunk, mint e nagyon ravasz taktika bevetése nélkül).

Fénykardunkat használhatjuk pajzsunk is, ám a visszaverődő lövedék irányítását igen nehézkes. Csak néhány lövedéknél leszünk rászorulva erre (közel kell menni hozzájuk, hogy mindenképpen rájuk csapódjon vissza a lézersugár). Sajnos ■ játék azon túl nem nyújt sok örömet, hogy halomra gyilkolhatjuk a robotokat – ■ pályák nagyon kopárak (ezzel szemben a különböző karakterek, lények igen kidolgozottak), és a kameranézet is rosszul van beállítva. A harchoz még elmegy, ám amikor ugrálnunk kell, szinte sosem látjuk, hogy



merre van ■ cél – rengetegszer fogunk elhalálozni pusztán azért, mert egyszerűen illa gözünk sincs róla, hogy a következő platform hol van –, csak emiatt nem lehet pár óra alatt végigvinni a játékot. Sőt, reális esély van rá, hogy sosem fogjuk befejezni, mert annyira idegesítő, hogy legszívesebben ■ falhoz vagnánk a GBA-t (persze ne tegyük!). A legnagyobb pozitívuma a játék mindenképpen a zene, John Williams ismerős dallamai – ugyan sokszor ismétlődve, de – igen jó minőségben csendülnek fel.

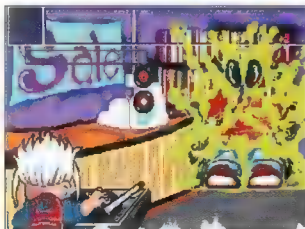


NO RULES GET PHAT

TENGÜNK-SZLENGÜNK

BLADE TOKI KESTO FLYING TIGER

Meglehetősen érdekes egy játék ez: egy félsmu, ősz hajú, szlenget beszélő kölyökkel kell a kicsi zöld marslakokat gördeszkázás közben lecsúszlunk, ennek tetejében mindehhez néhány

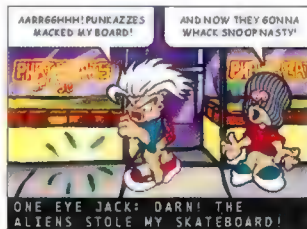


főellenség is járul, akiket scratcheléssel tudunk levernü. Ez a mixtúra sokakat ejtethet zavarba, és a legnagyobb gond a játékkal talán az, hogy a fejlesztőkkel is hasonló dolog történhetett.

A játék Jack nevű főszereplője éppen a szokásos reggeli, iskola előtti rajzfelmadágit vette magához, amikor megjelentek az idegenek, hogy átvegyék az uralmat a Földön. Jack magához kapja a – végtelen időtlenével rendelkező – csúszlót és hűsége gördeszkáját, aztán nekifut a nagyvilágnak. A No Rules játékmenete leginkább a platformjátékokra hasonlít: ugrálnuk és lövöldözünk, valamint ha elég gyorsan haladunk, akkor a különféle tereptárgyak (például ■ padokon) végig is csúszunk a deszkával (két helyszínen ugyan gördeszka helyett snowboarddal kell vitézkednünk, de ilyenkor is ugyanezeket a mozdulatokat hathatjuk végre). A pályák igen egyszerűek, eltérni nem lehet – ■ legfőbb gond az, hogy a deszkának köszönhetően Jack nem azonnal áll meg, és rengetegszer fogunk lezuhanni emiatt a házakról, magaslatoikról.

Az ellenfeleknek négy fajtájuk van, és egytől-egyig igen ostobák: alig mozognak, és csak nagyritkán lőnek ránk. Velük az igazi gond inkább az lesz, hogy amikor nekik megyünk, megsérülünk – és ez gyakran elő fog fordulni ■ pályatervezőknek köszönhetően (például csak egy parkányunk tud továbbmenni, viszont annak rögtön a szélén ott áll egy idegen).

A főellenfelek legyőzése borzasztóan egyszerű: a kello irányba kell nyomkodnunk az iránygombokat, és amikor az idegen megáll, akkor az A gombbal ■ szkreccsel-



hetünk" egyet, amítől is megsebesül! De miért? Hogyan?

Az őt pálya körülbelül 3-4 óra alatt végigjátsszhat, ezután a játék már semmit nem kínál, hiszen semmiféle gyűjtögetőnivaló nincs a programban (már a hangmezeiken kívül, amik minicüként szolgálnak a főellenfelek ellen). A grafika poscák, a zenék recsegnek (igaz, azért egész jól szólnak) – az egyetlen pozitívum a játékban Jack szövegelve, amit az átvételi jelenetekben, a képernyő alján, szép irodalmi angolsággal el is olvashatunk.



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

LEFELE A LEJTŐN

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ NATSUME DREAM CREATOR

Az Activision meglovagolja a Tony Hawk 2 GBA-s sikerét, gyorsan kiadta a többi „Pro” előnevű játékot is a kis gépre. Shaun Palmer ugyanolyan híres snowboardos körökben, mint Tony a szimpla deszkásoknál – minden esély megvolt rá, hogy ez a program is ugyanolyan jó legyen, mint a THPS2 volt.

A játékban négy különböző vonalvezetésű pálya vár ránk és négy versenyző, mindegyik négy deszkával felszerelve. A játékmódok száma is négy. Szóval minden négy. Az első játékmód a Freestyle, ami a Tony Hawk karrier-módjának felel meg: minden pályán különböző feladatokat kell végrehajtani. Egy bizonyos pontszámot kell elérnünk, egy meghatározott trükköt egy meghatározott helyen kell végrehajtnunk, illetve össze kell szednünk a S-H-R-E-D betűket (ugyan nem egy futam alatt – de így sem lesz könnyű...). Ahogy haladunk előre a feladatok teljesítésében, úgy nyílik meg a többi pálya és a



többi deszka.

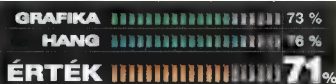
A második játékmód a Superpipe, ami tulajdonképpen a felcsövet jelenti – egy ilyenben kell lecsúsznunk a hegy aljára, közben természetesen minél több pontot összegyűjtve. A pálya egyes pontjain bónusz pontokra lehetünk, melyeket extra trükkökkel érhetünk el.

A Palmer X játékmódot senkinek sem ajánlom. Ez tulajdonképpen egy versenyt jelent, amiben meg kell előzünk a másik három versenyzőt – ebben van a trükk, ez nekem nem nagyon sikerült (második azért már voltam!).

A legutolsó játékmód a multiplayer, itt ketten lehet a Superpipe-ban küzdeni. Igazán érdekelne, hogy a Palmer X-módot miért nem tették elérhetővé ilyen módon – elvégre akkor nem a szupergyors, sohasem hibázó gépi ellenfelet kellene szednünk, hanem a velünk szemben ülőt.

A játék irányítása a döntött kameranézet-

nek köszönhetően gyászos, és a pálya is meglehetősen statikus – igaz, van pár dolog, amit bónusz pontokért cserébe feldöntünk. A grafika egész jó, de a Tony Hawk sokkal szebb volt. Sőt, igazából a Tony Hawk minden más szempontból is jobb volt – több pálya, versenyző, trükk, és változatosság volt benne. Szerintem mindenki jobban teszi, ha vár a sorozat harmadik részére. (Itt mondanám el, hogy a THPS2-höz képest óriási visszalépést jelent, hogy nem menthük el az állást, hanem 13 jegyű kódszámokat kapunk minden alkalommal, amikor elérünk valamit... borzalom!)



LUCKY LUKE WANTED

DALTONA USA

KIADÓ/FEJLESZTŐ INFOGRADES

Szerkesztőségi ajióimánk közül az egyik legfontosabb: „Lucky Luke rulez!” (továbbá Asterix is rulez!). Ezért nem lehetett kétséges, hogy azonnali rávetjük magunkat az első GBA-játékra, amelyben Talpraesett Tomot (vagy Willam Wilft – ahogy tetszik) irányíthatjuk.

Bármilyen meglepő és hihetetlen, a Dalton-tesztvérek kiszabadultak – ezúttal azonban az elnök amnesztiának köszönhetően. Első útjuk a börtönből egy bankba vezet – és rögvést kifosztják. Egy, csak egy legény van talpon a vidéken, a saját árnyékánál is gyorsabb

Lucky Luke. Őt irányítva kell legyőznünk a rosszfiúkat.

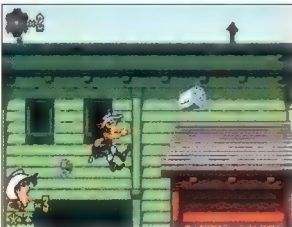
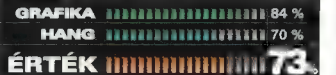
A játék elsősorban gyerekek számára készült, tehát nem lett túl bonyolult: a rosszfiúk egy golyóval le tudjuk lőni és az ugráló részek sem túl komplikáltak, ráadásul mindenhol tucatszám találhatjuk a plusz töltényeket és az elefánt adó lövéreket. Ezen felül néhány pályán lehetünk olyan tárgyakat, melyeket valahol használnunk kell az adott helyszínen. Valaki mindig segít, de különben is magától értődők, például: van egy üres kazán, amitől pár méterre egy fahasab hever – vajon mit kell tennünk...?

Összesen kilenc pálya van a játékban, melyeket néhány aljáték színesít, ilyen például az, amikor a koporsógyáros jelére szabályos vadnyugati párbajt kell megvívunk, de van itt például skander is. A fejlesztők büszkén hirdetik, hogy ez az első Lucky Luke-játék, ami- ben ketten is megmérkőzhetünk – ráadásul ezeket a minijátékokat a menüből is elérhetjük (a gép ellen lehet gyakorolni).

A játék átvetése jelenetét páratlanul jól sikerült, akár egy képregényben is el- mennének. Luke ugyanolyan flegma, mint mindig, és a megszokott szereplők is hoz-



zák a formájukat. Igazán az az elkeserítő a programban, hogy nagyon egyszerű – akár egy délután alatt ki lehet végezni. A többjátékos-mód ugyan jó ötlet, ám annyira azért nem élvezetesebb, hogy összehozunk egy kis „LAN partit” (erre még mindig a Mario Kart a legjobb).





Mindenekelőtt közli mindekinke, hogy viszszaaköltötte a kérdőívet. Multkor már volt 25 nyertesünk, a többi 75 pedig a túldult találhat. A PS-játékok március 20-án elindulnak új gazdáik felé, mi pedig belevághatunk e havi postai mérényletünkbe, amelynek első témája éppen passzolt is ide:

Tisztelt Szerkesztőség! (Na jó, Szerkesztők!) **(Az úgy már mindjárt más!)**

Kisebb-nagyobb problémával fordulnék hozzátok! Nem, nem a lappa kapcsolatban, mert az király. Csak ■ **PLAYNEWS**-t, a **PREPLAY**-t kicsit jobban elkülöníthetnétek, szerintem a régebbi felállítás jobb volt. (Persze ez szubjektív vélemény.) Tehát ■ gondjaim:

Kisist megcsörtödtem, amikor a 2001. Kénit név - számban ezt olvastam: "CSÁK (?) 9 helyes megjelítés (ERŐS) (...) 2(f) kulcszótartó megy a talonba." Namármost, akkor akár-hogyan is számolom 1 Garneby + 8 db kulcszótartó. Elhelyezt felsoroltakat 7 db nevet + kulcszótartóhoz, meg egyet + GBC-hoz. Kérdés: Én megjelítésként kiadébam, be, tehát + fennmaradó 1 emberbe én voltam. Mivel már nyertem nálatok, ezért gondolom nem kaptam újabb esélyt ugyanarra. Ez nem lenne baj, hisz megertem, másnak is kell kisorolni, DE LEGALÁB A NEVEMET ODAÍR-
HATÁTKOT VOLNA!!! Nem is tudjátok elképzelni, milyen érzés egy ekkora újságban olvassni a nevem! Megkértem a főigazgatót, hogy kaptak volna, hogy "Bocs, te már kaptál, adj esélyt másnak is." Oder vmi hasonlót.

Itt egy kis tévedés van. A $n+1$ = "tízmaradós emberke", a $7+1=9$ egyenletlenülkém misztikus akai vannak. Az első az, hogy sokam volt erős oldalunk a matek (dó, az anynyira mondjuk nem misztikus, viszont kétségtelen tény). A második meg az, hogy valamilyen titokzatos okból kifolyólag a PC-nek a 8-as billentyű mellett található 9-es, ráadásul a korrekturnak nem tudja, hogy nem erős oldalunk a matek. Egyébként nem te vagy az első, aki ugyanezzel jelentkezett. Volt egy hölgy, aki ugyancsak azért telefonált, hogy beküldje a helyes megfejtést, mégsem nyert. Neked is csak az ötödik mondati, mint nekik: mi sajnos csak a(z)okból a levelekből tudjuk kisorsolni a zartes

POSTAI MERÉNYLET

TIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

ket,
amelyek
ténylege-

sen meg is ér-
keznek hozzánk.
(Ezeket meg is öríz-
zuk egy évig.) A legna-
gyobb misztikum ebben a
fogban a Magyar Posta mű-
ve: ha felstemplizel egy levél-
re, majd két hét múlva
össz máluk, hogy miért nem
itt célba, azt a választ kapod,
em vállalnak felelősséget
ellenőrzéket, amelyeket
térkel (küldőjéi!) adnak
persze, hogy akkor mi-
ért fizetni a bélyegért?) ny-
jegyárakban kisorsolt cucc-
ebéket is disztribútoroktól
és nyilván nem tartjuk
amit mi sem bizonyít jobban,
egy talonban maradt cucc-
rekező hónapban kisorsol-
sárolt vonalban, a reklám
százalékunk!

Reklám
Nagykereskedők, figyelem! Ipari
tételben eladó Nintendo Mini
Classic Games kulcstartóval
kombinált videójáték,
1000 Ft + AFA/raklap.
Korrekciós kiszolgálás, gyors szállítás.
Amíg a készlet tart!

Másfelől az meg nem kizáró ok, hogy ha már nyertél egyszer valamelyik játékon. (Van egy lányka, aki már háromszor nyert valamit.) Az viszont nem elegáns, ha egy pályázatra valaki 30 megfajtést küld be.

2. Én, mint hűséges olvasótok, beküldtem mind ■ 12 képrészletet, szépen felragasztva (határidőn belül, de...) NEM KAPTAM PÓLÓT!!! Ké-sík a postás? Megtartotta magának? Vagy ti nem küldtétek el? (Bár az is lehet, hogy ■ levelem tűnt el a posta labirintusában, és remélem ez törté-ni!)

Elküldtünk minden pótlót, bár természetesen itt is történtek paramorális események. Valaki azzal hívott fel bennünket, hogy mi feketé pótlót ígértünk Playtime! felíratral, ő pedig egy enyhén áttízadzt piroszt kapott, felírat nélkül. Felke-restük a téma avatolt szakértőjét. Jegyelt profot, hogy ugyan adna már tanácsot ezen érthetetlen természetű tünemény kapcsán, és ő azt tanácsolta, hogy helyezzünk kos-zort ■ Ismeretlen Postal Alkal-mazott szobrához, rajta a felíratral: "Anyádát!" lov- ettünk.

Na vége a zűléstől, mert kirá-
k vagytok, " _álva _ak_ mint Má-

tyás". Csak nem kéne olyan sok végigjátszás, kód, stb., mert majd' az újság felét elveszi!

+ Igenis kell Gameboy Advance rovat! Bár nekem nincs ilyen gépem, mégis jó látni ezeket a játékokat. Be is terveztem egy GBA megvásárlását!

+2 Feltűntethetnétek az újság elején ■ GBA feliratot, mivel megérdemel ez a kis csoda ennyit (ha nem többet).

Maradok ezután is hű olvasótok:
Kiss Gergely, Kiskőrös

Tisztelt szerkesztőség!

Ne haragudjatok rám, amiért a kérdőív mellé egy kisebb levelet is csatoltam, de miután végeztem a kérdőívvel, eszembe jutott még néhány dolog.

1. Nagyon jó ötletnek tartottam, hogy a World Rally Championship tesztben VZ (Vári Zoli) megemlítette, hogy a játékhoz nem csak a hagyományos kontrollor irányító használható, hanem kormány is. Ezt máskor is megtehetitek bármilyen más játéknál is, kiegészítve annnyal, hogy melyik márkát lehet használni.

Jó, úgy lesz, habár nyilván nem tudunk minden márkát kipróbálni.

rossz, ha lehetővé tudnátok tenni, hogy rajtatok, mármint a Playtime! magazinon keresztül is lehetne játékokat, esetleg kiegészítőket vásárolni (pl. a Dreamlandben egész jók az árak, de sajnos nem mindenki lakik Pesten). Vagy lehetővé tennétek, hogy megunt, persze jogtisztá játékainkat cseréljessük, vegyünk vagy eladjuk

Az első ötletet tekintve: szerintünk azért mégiscsak jobb, ha mindenki marad a saját kaptafájánál, és nem keres magának újabb problémeforrásokat, amikor elegen vannak a már meglévők is. Megoldás: ■ hirdetőink reklámaiban leggyakrabban szerepel a telefonszámuk is. Ha felhívod őket, kötelességem, hogy elzárkóznának postai csomagküldéstől. Az utóbbi ötletet majd elmélkedünk egy kicsit, és ki-találunk valamit rá.

Végül egy kérdés, a Desert Eagle-pisztoly PS2 géphez van? És ha igen, milyen progikkal használható?

Lehet használni PS2-vel is (habár nem GunCon-kompatibilis) és PlayStationnel is. Gondolom a kérdés második fele merőben prózái, de én azért válaszolok rá: nyilván azokkal a játékokkal lehet használni, ahol a képernyőre kell lövöldözni. Tekkent például nem támogat...

Sajnos nagyon kopasz vagyok még a konzolok területén. Még egyszer kösz, hogy foglalkoztok a véleményemmel. Nekem nagyon bejött a Playtime! 10-ből 9,9 pontot kaptok. A 0,1 azért van levonva, amit a kérdőíven a tesztekrl írtam.

Sziasztok, további sok sikert, és csak így tovább!
u.i.: Amint meg tudom oldani, én is előfizető leszek. **(Nagyon siess!)**
Kiss Zoltán, Aranyosgyárvány

Üdv Playtime Team!

Hüségese olvasótok vagyok már a kezdetektől fogva. Az összes számot megvan és nagyon elégedett vagyok a lappal. Örömmel láttam a mostani számban a levelezési rovatot. Végre! Nekem most PS2-m van és ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem:

1. A PS2 milyen szintű PC-nek ill. grafikus kártyának felel meg?

Ilyen jellegű összehasonlításnak abszolút semmi értelme. Ha pusz-

lára a technikai adatokat nézzük (őrátelek, poligonizálás meg hasonlók okosságok), akkor a mustáni középkeletgóriás PC-k is magasan a PS2 felett állnak (már legalábbis elméletben). A PS2 viszont egy célfeladatra kihegyezett statikus környezet, amelyet a programozók pontosan statikus kivoltat miatt állítandó maximális hatásfokhoz tudnak kihasználni. (Persze ez szintén elmélet, ám nem jelenti azt, hogy mindegyik meg is teszi...) A PS2 egy konzol, a PC pedig hatékony gyűjlesztő az alacsony vérműanyagban szenvedők azonnali gyűjlesztésére. Habár nem vagyok biztos benne, hogy egész pontosan erre találtak ki...

2. Össze lehet-e kapcsolni monitorral? Érdemes?

■ második kérdésre ■ válasz:
nem. (Bízz bennünk, a képeket PC-vel loptuk.) Ebben benne van ■ válasz az elsőre is. Sokkal célszerűbb inkább egy nagypekrnyős televízióban gondolkodni, azon egyszerű megfontolásból kiindulva, hogy monitor használatakor a felhasználó nincs távolabb tőle egy méternél.

3. Mikor lesz modem és winchester?

Ha figyeled a hireinket, akkor észreveheted, hogy ott folyamatosan beszámolunk a témával kapcsolatos fejleményekről. (ld. 17. oldal)

4. Ha lesz modem, akkor a géppel lehet-e ugyanúgy netezni, e-mailezni, mint PC-vel?

LMF.

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

Hát, röviden ennyi. Rémelem a levelezési rovatban válaszoltok. További sikeres munkát kívánok!
 Udvozteltok!
 Cserjes István, Pusztaszemes

Azzal kezdeném, hogy a lapot veszem már az első szám óta (csak a 2. nincs meg, de azt majd megrendelem), s már az elején megfogott nagy terjedelmével, mivel így adott játékokra több figyelmet tudtok fordítani. Aztán az újság mintha kicsit el- elapadosodott volna (bár ez alól is voltak kivételek; meg ez betudható éppen az akkori sivar megjelenéseknek.) (Meg nyár is volt! :-)) Mint látom, azóta újra visszatértetek régi formátokba, pl. elindítottátok a Gameboy Advance sarkot, amit nagyon jó ötletnek tartok! (Helyes: GBA rulez! Voltak ugyan, akik nem lelkesedtek különösebben ezért a rovatért, de szerintünk 4-6 oldalt mindenképpen megér ez a kis masina. Ha valakit nem érdekel a dolog, az szép nyugodtan átlophozhatja, bár szerintünk sokkal jobban tenné, ha egyszer KIPROBÁLNA, mifélté kezdzi „kis sz”-ként” definiálni. Még az is előfordulhatna, hogy egy kis Golden Sun, Advance Wars vagy egy multiplayer Mario után elkezdene érdeklődni iránta...) Vagy egy kicsit régebbi számban a verekedés játékokról szóló előretételeket. (A Tekken a legutóbbi!!!!) Mindig sokat derülök azon a különleges képességeken, hogy bármely cikkeitekbe bele tudjátok vinni – az én kedvenc sorozatomat (is) – a Tekent! (Hehe. Egy időben – kábé akkor, amikor el voltunk laposodva – háromtényelv elég súlyos Tekken-függőségben szenvedett. Képeket voltunk napokat eltölteni azzal, hogy „győztes megy tovább”-alapon Tekkenezzünk, és egy újonnan érkezett kolléga státusza komoly vesztelben forgott, amikor nem tudta megmondani, hogy ki a kedvenc karaktere. Vári Zolival egyszer 61:60-ra álltunk egymás ellen (hogy ki vezetett, azt már meg nem mondom), és nyilván meg sem álltunk volna ezér, hacsak nem jelti egy barátságos telefon a nyomdából, hogy aznap kell (-ett volna) leadni azt az újságot, aminek már majdnem a felével el is készültünk... (Két napig nem tudtam öngyújtóval rágyújtani, úgy bedurrant a hüvelykujjam.) Mostanában Tekken-szünet van. Fránkon lenyúltá valaki, újat pedig nem veszünk, most már megvárjuk a 4-et. Mostanában focizunk! Ezt a szá-

munkát úgy júniusra tervezzük – ha vélellenül előbb jelenne meg, annak csak az lehetett az oka, hogy a klotyómanó megcsinalta, amíg nem figyeltünk oda.) Tényleg, erről jut eszembe, hogy az Xbox egyik legbeharagzottabb játéka, a Dead or Alive 3, amelyről ti is írtatok, egyáltalán nem olyan nagy ász, mint ahogyan elsőre tűnik. Rengeteg amcsi internetes oldalon fent van a játék tesztje, és háát... nem voltak tőle elajlávva. Pl. a Gamespot internetes magazin – amely azért elég NAGY, tekintélyes site – 7.9 pontot adott a játéknak. (Pedig ők is várak márk.) Asszem a Tekken Tag Tournamentet annak idején 9.6 pontot adtak. Nem is láttam még olyan oldalt, amely 8.5 pont (vagy 85%) felett osztályozta volna. Azt hiszem, erre mondjátok, hogy „nem mind arany, ami fénylik”. Az Xbox két másik két legjobb játékaról meg annyit, hogy a Project Gotham Racing egy szimpla GT-utazás, NEM JOBB grafikával, de kevesebb autóval. A Halo meg, amiről annyit beszélnek, szerintem – a képekkel itélve – elég sivárnak, kopárnak tűnik, és a Playable! 2001/12. számában, a 21. oldalon található képen is jó szöveget lejt a bukásáig. Különböz szerintem (máris barmit mond), ez a domb nem lesz akkor siker, mint amit Bill Gates elvár tőle. Japánban például (amely ELEG nagy piac) nem nagyon lelkesednek a gépért. Vagy nézhetnének a játékeladásokat: nagyon sokszor megeseik, hogy az első helyen Sony játék áll, vagy ott van a Final Fantasy, s mivel a Sony birtokában van a Square 19%-ának, úgy néz ki nem is jelentetik meg a játékatuk más konzolra. Ami jókora érzéslés az a Microsofthoz, hisz a sorozatot nemcsak Japánban szeretik, hanem mindenhol! Meg azzal is jól rácsészeltél Béli bácsi, hogy Európában és Japánban is csak jóval karcsányon jelenik meg a masina, ami pedig ugyeabár az a része az évnék, amikor a legtöbb gépet vásárolják. (Maradjunk annyiban, hogy ennek az oka nem a szándékban, mint inkább a gyártási kapacitásban keresendő. Azon a piacon, ami igazán fontos volt Béli bácsi számára, azért csak megjelent az Xbox még karcsányon előt...) A winchester lwcok-kentéséről a sok PC-s semmitmondó játékról, meg a lefagyásokról, amikről hallani lehet (bár ez lehet, hogy csak pletyka) már nem is beszéltek. Csak én lettem a voksomat PS2 mellett, és tudom, hogy nem fogom megbánni (főleg, hogy már több, mint 25 millió darabot adtál belőle világszerte). A GameCuberól

csak azért nem írtam, mert a Nintendo úgyis kiúszta az esetleges kátyúból a GameBoy üzlet. (Bár szerintem a kocka sem fog beuccsolni, Marionak, Zeldának, Donkey Kongnak, a sok Pokémonnak, vagy a Resi Evilnek köszönhetően, de szerintem az aranyérmét akkor sem kaparinthatja meg...bár ki tudja. Csak, hogy szegény (?) Microsofthoz nincsenek ilyen bejáratosok saját játékaik, nincs bejáratos bevökör, akiknél evidens, hogy a következő konzolváltásnál is az ő gépüket veszik meg, és szerintem túl sok rajongója sem lehet. Bár csak annyit akartam közölni, ez az én véleményem, lehet, hogy másnak más, de pont azért van itt ez a „Postai Mérénylet” rovat, hogy mindenki elmondhassa a véleményét, gondolatait (vagy nem?). Rémelem, elolvastok a levelem, hogy berakjátok a lapba, és, hogy nem fárasztottalak le titeket túlságosan. Maradjatok továbbra is ilyen YO-K, írjátok sok PS2 cikket, és Tekkeneztetek sokat (ez parancs!) Jin és Yoshimitsu a király! (Vári Zoli Michelle-t mond, én Xiayout, Grath meg Hwarogant, de az utóbbi nem számít, úgyis mindig össze-vissza beszél.) Ja, és Xboxra Tekken sem jelenik meg!! (Hm. Hát ez TÉNYLEG komoly jellemhiba.) Csa!

Schiff András, Budapest
 A leveled azért került bele teljes egészében a levelezésbe, mert klasszikus példája annak, ahogy az átlagember vélekedik az Xboxról – hallomásból. Meglehet, hogy ennek a Bill Gates & Co. által világszerte

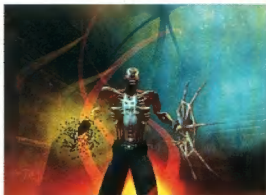
kiváltott általános ellenszenv az oka, de szerintünk jobb, ha az ember saját tapasztalatai után alkot véleményt, nem pedig hallomásból, ismeretlen emberek neten keringő pletykáiból. Márpedig szerintünk a most bemutatott két Xbox-játékkal JELENLEG elég kevés PS2-játék veszi fel a versenyt (úgy a grafikai, mint a játékelményit tekintve), mint ahogy Final Fantasy X-hez vagy GT3-hoz hasonló sincs Xboxon – mondjuk ezt anélkül, hogy akár Xbox-, akár PS2-pártiak lennének (egyik sem lenne egészenes egy multikonzol újságban). A DOA3-ról alkotott véleményünket bővebben is kifejtjük a jövő hónapban (mindenesetre az a jóváhagyás, hogy a különbségek nem kell hogy érdekeljen, mindenesetre nemcsak a független, hanem a Microsofthoz gazdasági elemzők szerint is legkorábban 2003 végén kezdőlehetővé volna meg komolyabban a Sony vezető szerepét – és ezt meg azelőtt állították, mielőtt kiderült volna, hogy milyen chip lesz a PS3-ban. Ettől függetlenül az Xbox is fontos tényező lesz a szórakoztatásban ebben az ágban (ráadásul számos hívet fog szerezni magának az egykori PC-játékok között is), és ugyanúgy remek kis játékok vannak/lesznek rá, mint ahogy remek kis játékok vannak/lesznek PS2-re is. És EZ az, ami érdekes – a többi csak süket duma. (Hehe, de piszok mázli van, nézd meg a nyerteseket!)

PS-játékok nyertek:

Krichenbaum Attila, Budapest	Toplak Béla, Szombathely	Pusztai Zoltan, Kunsziget
Vigy Brigitta, Kecskemét	Soós Livia, Békéscsaba	Bardics Gyula,
Tóti Zoltan, Cegléd	Szűcs József, Magyarparány	Fehérvárcsurgó
Káló György, Gyergyóháza	Gerster Sándor, Dunaujváros	Sztronyov Zoltán, Páka
Gerics Ádám, Debrecen	Farkas Marik, Palotás	Patovics László, Siófok
Laczi Milán, Budapest	Répási Sándor, Süllyás	Sára Tamás, Tura
Diaebel Andras,	Hornay Balázs, Kisújszácz	Gaspár Viktor, Mezőkövesd
Szűcsféléhár	Gyurics Ernő, Bórdány	Kocsis Szabolcs, Bábóla
Varga Robert, Budapest	Ódai Attila, Budapest	Schöffmann Bábel,
Jecsmenik István, Budapest	Herman László, Bszombathely	Szombathely
Sabján Ervin, Födörj	Stendy Tibor, Baja	Zalavári Tamás, Érd
Strobin Gabos, Szigethalom	Erdélyi Annamária, Budapest	Kelenen Krisztián, Budapest
Sárbó Béli, Budapest	Lipovics Dániel, Jánosmonorja	Danka Iszabella, Szeghalom
Vigy Tivadar, Gyál	Varga György, Győr	Göczen Krisztián, Budapest
Coicso Sándor, Budapest	Kovács Klaudia, Bonyhád	Murányi Gábor, Alsópáhok
Seres Roland, Sankad	Puskás Péter, Nádasdóladny	Szász Tamás Szabolcs, Kartal
Polgar Csaba, Budapest	Szép Dániel, Szentmiklósi	Hegedűs Dávid, Budapest
Mizsei József, Tókai	Sipőcz István, Szombathely	Óláh Eva, Budapest
Palkózi Gabos, Ceglédbercel	Nagy Roland, Födörös	Cserjes István, Pusztaszemes
Ratla Dávid, Dunaujváros	Bátori Attila, Eger	Szajl József, Mezőkeresztes
Sobelló Zoltán, Budapest	Kaszt János, Dunaharaszti	Bagi Henrik, Budapest
Papó Ádám, Dévanyá	Szabó Balázs, Sz.	Asók Gérgő, Ráckeve
Tóth Miké, Vértesszőlős	Csuka István, Budapest	Kotra Attila, Püspökkladány
Pénter Zoltán, Budpest	Kozma Ádám, Márkó	Rákóczi Gabriella, Rácalmás
Nyitra Ferencé, szabol	Heri	Nagy Attila, Budapest
Kovács Erv	chit	Férgy Csaba, Mónostó

SHADOWMAN 2ND COMING

AZ ÁRNYÉKEMBER
MINDIG KÉTSZER
CSENGET



DEAD OR ALIVE 3

HARMADIK MENET AZ
ÚJ ARÉNÁBAN

JET SET RADIO FUTURE

FALFIRKÁSZOK A JÖVŐ
TOKIJÁBAN



PACMAN WORLD 2

NA VÉGRE! VALAMI
IGAZÁN ÚJ!

Keressd április 19-től
az ismétlődő...
...a felirattal...
...a felirattal...
...a felirattal...

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kis László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Vég György

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdó u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésszövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Méhdi
Tördelőszerkesztő: Szalay Zsófia Tel./fax: 350-8731

Hirdetéseivel

Vogel Publishing Reklámszolgálat
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésekkel:

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvényszerűségei.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Lidió telefon: (36-1) 349-4768
terjesztas@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fel évre: 4482 Ft,
egész évre: 8984 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkiadóknál
és a hírlap-elfizetési irodákban (Bp. Lelkes u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzügyi jogi jogszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-elfizetési és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása,
szokoztatása és adatrendszerekben való tárolása
kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentett cik-
ketek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet
nélkül használhatók fel.

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER



A PC-s játékpiacon legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



Forgalmazza:
Stadlbauer KFT
2045-Törökbalint

Golden Sun

Most 21 %-kal olcsóbb!!



Nintendo®
GAMING 24:7™